časopis pro ctitele fantasy
a her na hrdiny

Dech draka

1/95

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička

Václav Pávek
Dračí krev 3
Martin Heisler
Dívka z obrazu 17
Radim Ballner
Osudný úder 28
Lukáš Sábo
6 (skoro) statečných 28

Teorie

Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 57
Martin Kučera
Několik úvah o gameboocích 61

Recenze

R. Asprin: Další prima mýtus 63
J. Dever & J. Grant: Stíny nad řádem Kai 63
Nemesis 1,2/95 64
Raketoplán Poutník 65
Altar: TALISMAN 65
B. Martensson: Světy bez hranic 66
Šavlozubá veverka č. 6, Kámen mudrců č. 16 66

Dračí doupě

Cesta ztracených stínů (jeskyně DrD) 31
Příšeří 67
Kouzla černé magie 70

Pozvánky

Gamecon 51
Bohemiacon - Parcon 53
Oslava zničení prstenu 55
Nekronomicon - Geacon 56
O spár zlatého draka 77

Vážení přátelé!

Je to asi rok, co jsem vás takto vítal u prvního čísla našeho časopisu a mám to potěšení to nyní udělat znovu. Za ten rok se mnoho změnilo a vy nyní můžete srovnávat - články, povídky, recenze, grafická úprava, to vše bychom rádi dovedli do stavu, kdy budete všichni spokojeni (zlatý voči ...).

Nynější Dech draka je o 16 stran větší, o 5 korun dražší a (doufáme) o mnoho kvalitnější, než první číslo před rokem, které bylo výsledkem spíše našeho velkého nadšení, než našich zkušeností. Když si vzpomenu, jak jsme tisíc kusů Dechu draka ručně skládali a šili, naskakuje mi husí kůže na zádech. Dnes už bych to sotva dokázal znovu (i když - kdo ví?). Hlavní však je, jak Dech draka vypadá dnes, že se vám líbí a že jste ochotni nás podpořit v naší práci.

Naše aktivity se už neomezují jen časopisem - zabloudili jsme do her, softwaru a nyní hodláme zaneřádit i knižní trh svým výtvorem (na jaře bude Zelek!). Po Zlatém drakovi jsme převzali jeho Spár a o prázdninách se v Olomouci bude konat Gamecon, na němž se pokusíme *ne*zopakovat všechny chyby, kterých se loni dopustili pořadatelé 1.mistrovství DrD (podrobnosti si sami přečtěte uvnitř). Ve fázi příprav je už druhá desková hra, tentokrát pro více hráčů.

Těm, kdo nám budou psát, připomínám, že už jsme se zmohli na P.O.BOX a kdo chce odpověď, ať přiloží ofrankovanou obálku (s adresou!).

Uvidíme, jak vás budu vítat za rok.

Ahoj!

Sansom

Předplatné: Pokud chcete časopis dostávat až domů, nemusíte platit ani korunu navíc. Stačí vynásobit počet objednaných čísel x 22 Kč a výslednou částku zaslat složenkou na účet Poštovní a Investiční banky, sídlo Havířov, s názvem Rostislav Řeha, číslo účtu 3027807/5100. Na složenku napište, která čísla si objednáváte. Zároveň si můžete objednat celý loňský ročník za 90 Kč. Pokud zašlete peníze bankovním převodem, je nutné zaslat objednávku na adresu redakce!

Dračí krev

Václav Pávek

S trhnutím jsem se probudil. Ležel jsem ve své komnatě pod vrcholem Věže. Oknem sem svítil Měsíc v úplňku a zaléval pokoj přízračným bledým světlem.

Měl jsem strach. Hloupý, nesmyslný strach, pronikající do všech koutů mé duše, o to horší, že jsem vůbec netušil, čeho se vlastně bojím. Nebyl to strach z něčeho, pouze pocit, že v mé blízkosti je něco zlého. velmi zlého.

Věděl jsem že já, Benedikt, syn Banbora, Pána Věže, bych se neměl třást hrůzou jako malé děcko jen proto, že je noc. Tím spíše, že už jsem nebyl žádné děcko. Byl jsem dospělý muž a zástupce svého otce. Ano, muž, přesně od dnešního, vlastně už včerejšího, rána.

Tehdy jsem složil Velkou zkoušku. Bojoval jsem se sedmi vybranými muži kopím a mečem, na koni i pěšmo, s brněním i bez něj, holí, dýkou a holýma rukama po gladiátorském způsobu. Ze všech soubojů jsem vyšel se ctí a pět z nich jsem vyhrál. Poté jsem ve střelbě z luku porazil otcova lesníka a složil zkoušku bolesti.

Pomalu jsem se posadil na pelest postele a dával přitom pozor, abych se neopřel o obvázanou pravou ruku. Na její dlani jsem měl totiž výsledek poslední zkoušky, velký bílý puchýř od toho, jak jsem holou rukou vytáhl z ohně kámen a pevně ho v ní stiskl.

Složil jsem velkou zkoušku lépe než kdokoli přede mnou a v očích otce a jeho mužů jsem teď byl pravým mužem, silným a obratným, který nezná strach z boje ani z bolesti, rozený vůdce, který se jednou stane Pánem Věže.

Tento vůdce se teď bál více než kdykoli předtím ve svém životě. Děsil ho Měsíc, který svou zvláštní září deformoval staré známé tvary do nových podivných podob, děsily ho temné stíny plížící se po podlaze, děsilo ho ticho, které svým křikem neporušil žádný noční pták.

Potřásl jsem hlavou a pokusil se z ní vyhnat ty nesmyslné myšlenky, které se v ní ozývaly bez jakékoli zjevné příčiny. Obul jsem si vysoké boty z měkké kůže a přes drátěnou košili, kterou jsem podle otcova vzoru neodkládal ani ve spánku, jsem si přehodil teplý silný plášť. Do pouzdra v botě jsem si zasunul dýku a k boku si připjal meč.

Známý dotek hladké rukojeti mě trochu uklidnil, i když díky svému zranění jsem jím nemohl vládnout dobře. Levou rukou jsem šermoval mizerně a hrozně nerad, přestože mě k tomu Mistr meče Bronvil, můj učitel, často nutil.

Hodlal jsem vystoupit na ochoz, trochu se projít, zkontrolovat stráž. Hlavně jsem však potřeboval provětrat hlavu a zbavit se těch hloupých nočních můr. Pokusil jsem se potlačit zbabělý třas svého těla a rádoby rázně jsem vykročil ke dveřím.

Vyšel jsem na chodbu a tiše prošel kolem komnaty svého otce. Uvnitř Věže žádná stráž nestála, otec svým mužům důvěřoval, a pokud ne úplně všem, nedával to najevo. V každém případě se vždy spoléhal jen sám na sebe.

Nepravidelné strmé schody vzhůru jsem vystoupal s rychlostí a jistotou vypěstovanou celoživotní zkušeností a otevřel jsem těžký padací poklop, vedoucí na střechu. Snažil jsem se chovat klidně a důstojně, nehodlal jsem dát stráži sebemenší důvod k posměchu.

Vystoupil jsem z otvoru a vykročil k muži stojícímu na hlídce. Měsíc jsem měl v zádech a když se otočil, viděl jsem mu dobře do tváře, zatímco má byla ve stínu.

Tu hranou důstojnost jsem si klidně mohl odpustit. Stalo se totiž něco, čeho bych se ani ve snu nenadál. Ve chvíli, kdy mě muž spatřil, se jeho oči rozšířily hrůzou. Obličej se mu stáhl do grimasy šíleného děsu. Kopí, které držel v rukou, se zazvoněním dopadlo na zem. Muž vztáhl ruce před sebe a potácivě udělal několik kroků zpět, než se zarazil o nízké cimbuří. Málem přitom přepadl dolů.

"N-n-ne-e," vydralo se z jeho třesoucích se úst. "Ne ne ne j-já ne-nechci," klepal se šílený strachem před něčím, co jsem nechápal. S údivem jsem v něm poznal Berda, veselého chlapíka, který tak rád běhal za děvečkami ze dvora.

"Stalo se něco?" zeptal jsem se poměrně klidně. I já se bál, ale v porovnání s jeho byl ten můj strach doslova směšný.

Trhl sebou, zamžikal, pak se na jeho tváři objevil výraz nejistoty a vzápětí nepopsatelné úlevy. "T-to jste vy? My-myslel jsem, že je to váš otec," dodal téměř hysterickým tónem, rozklepal se po celém těle a potom, trhaně dýchaje, klesl na kolena. Opíral se o hradby, ztěžka oddechoval a jen velmi pomalu se uklidňoval. Nechápal jsem to.

"Co se děje? Proč se tak bojíš mého otce?"

Pozvedl hlavu. "Já..." v očích se mu opět objevil strach. Pak začal znovu uvažovat. "Já... nevím... jen jsem... asi se mi něco zdálo."

Vstal. Už se opět ovládal. Bál se mého otce, strašně se ho bál a já se nesměl dozvědět, proč.

Bylo mi jasné, že jestliže Berd šílí strachem při pouhém jeho spatření, nemám ani nejmenší šanci dozvědět se to, co mu otec zakázal, aby mi řekl. Alespoň ne přímo.

Zkusil jsem to tedy z jiné strany. "Proč jsi dnes na hlídce sám?"

Překvapilo mě to hned, jak jsem vyšel na střechu. Vždy tu bývali dva strážní.

"Vždycky při..." zarazil se. Zatraceně, kdybych tak věděl, co chtěl říct.

"Vergil mi řek, abych to vzal za něj."

"Kdy se takhle střídáte?" zeptal jsem se.

Trefa. Berd se znovu lekl. "No... občas."

"Jak často?"

"Ehm... často... často ne."

"Tak kdy?" udeřil jsem ostře.

"Já... prosím vás, pane, neptejte se. Já vám to nemůžu říct."

"Nikdo se o tom nedozví. Jsme tu sami."

"Opravdu nemůžu." Vypadal zoufale.

"Ví o tom otec?" zeptal jsem se tiše.

Znovu dostal strach. "Nevím. Prosím vás, nemluvte s ním o tom, pane."

Náhle se jeho oči opět rozšířily hrůzou. Díval se kamsi za mě. Otočil jsem se.

U poklopu stál otec a vypadalo to, že nás podezíravě pozoruje. Díky nevhodnému postavení Měsíce jsem mu však neviděl do tváře.

"Benedikte," řekl tak tiše, že mu bylo sotva rozumět. Tón, kterým to řekl, mě zarazil. Takhle jsem otce promluvit ještě nikdy neslyšel. Do jediného jeho slova se toho skrylo nesmírně mnoho. Bylo to jemné, tiché, ostré jako špička dýky, kluzké jako naolejovaná čepel. Byla v tom výhružka, posměch, odpuštění i soucit. Bylo to příšerné.

"Benedikte, pojď za mnou." Otočil se a pomalu sestoupil do otvoru.

Nechtělo se mi. Ani trochu se mi nechtělo. Neměl jsem však na vybranou. Musel jsem poslechnout.

Váhavě jsem přešel k poklopu a obrátil se na Berda. V jeho očích byla hrůza a zoufalství, snad se tam dokonce zaleskly i slzy. Odvrátil jsem se. Můj strach, na který jsem během rozhovoru téměř zapomněl, se začal vracet. Rozhodně jsem ho potlačil, zaťal zuby a začal sestupovat po schodech.

Myslel jsem, že půjdeme do otcova nebo mého pokoje, ale otec, kráčející přede mnou, je oba minul a začal scházet po křivolakém schodišti do nižšího patra. Od chvíle, kdy se ke mně obrátil zády, se neotočil ani nepromluvil. Vypadalo to, že si je naprosto jistý tím, že půjdu za ním.

Pokračovali jsme schod za schodem a postupně míjeli jedno patro za druhým. Velké schodiště se vinulo z přízemí až do posledního patra Věže. Bylo jediným přístupem do jednotlivých poschodí. Při útoku na Věž by ho mohli ubránit tři lučištníci proti jakékoli přesile, nehledě k tomu, že se dalo snadno strhnout či zavalit. V celé historii Věže však na něj dosud žádný nepřítel nevkročil. Páni Věže měli většinou pevnou ruku a své panství si dokázali uhájit.

Když jsme minuli třetí patro, dospěl jsem k závěru, že otec chce vyjít ven z Věže. Avšak on v přízemí nezabočil k východu, ale do zadních místností. Překvapilo mě to. Pokud jsem věděl, tam byly pouze zásobárny, skladiště a sklepy.

Prošli jsme kolem několika dveří, odbočili vpravo do užší uličky a potom zase vlevo, až jsem se dostali snad do nejzazšího koutu Věže, pokud se o něčem takovém dá u kruhové stavby hovořit.

Před posledními dveřmi se otec zastavil.

Byla to masívní, železem kovaná dvířka. Beze slova mi podal louč, kterou držel v ruce, vytáhl železný kruh a z nevelkého svazku klíčů oddělil jeden složitě tvarovaný. Strčil ho do zámku a ten s hladkým cvaknutím povolil. Někdo ho musel často a pečlivě promazávat.

Vstoupili jsme a otec za námi opět zamkl. Teprve teď jsem měl příležitost podívat se mu do tváře. Byla mrtvolně bledá, rysy ztuhlé, jakoby vyřezané ze slonové kosti. A oči... oči měl mrtvé. Bez jiskry, bez lidského tepla. Ne, tohle nebyl otec, jakého jsem znal. Můj otec byl přísný, strohý, věčně zamračený, ale vždycky, vždycky byl lidský.

Nalézali jsme se v nevelké místnosti, která zřejmě kdysi opravdu sloužila jako skladiště. Ovšem kdyby nebylo toho zámku, řekl bych, že sem nikdo nevkročil dobrých padesát let. Mnoho tu toho nebylo. U jedné zdi se válely dva rozeschlé stoly se zpřeráženými nohami a několik židlí. U druhé stěny ležela hromada starého kovu - dvě bronzové přilbice pokryté měděnkou, části starého brnění, cínové korbele, jeden rozbitý štít s nadobro zrezivělou kostrou a to bylo dohromady všechno, když nepočítám dva od molů prožrané gobelíny, jež zakrývaly holé stěny.

Otec zamířil přímo k jednomu z nich. Nadzdvihl ho a do jedné obyčejné škvíry mezi kameny zasunul dlouhý štíhlý klíč. Opět to cvaklo a pak stačilo, aby otec lehce zatlačil rukou, a část zdi hladce zajela dovnitř a odsunula se stranou. Před námi se otevřela temná chodba a strmě klesající schodiště.

Dobře jsem tušil, že tam, kam teď jdeme, nás čeká něco zlého. Už jsem však nemohl couvnout. Myslím, že jsem to nemohl udělat ani na začátku. Otec by mě k tomu, abych šel s ním, jistě donutil. Těžko jsem mu odporoval i když byl v normálním stavu. Teď, když jsem zahlédl jeho tvář, mi bylo jasné, že bych ho musel zabít, abych se této cestě do pekel vyhnul.

Upřímně řečeno, ve chvíli, kdy jsem uviděl jeho oči, jsem měl chuť to udělat. Přece jen to však byl, nebo alespoň býval, můj otec. Navíc byl zatraceně dobrý válečník a já měl vyřazenou pravou ruku. Byl bych pro něj snadnou kořistí.

Otec mi beze slova pokynul, abych na schodiště vstoupil první. Bez velkého nadšení jsem tak učinil. On se obrátil k mohutnému mechanismu dveří a zatáhl za jednu nevelkou páku. Východ se tiše uzavřel.

Sestupoval jsem opatrně po starých kluzkých schodech. V chodbě se vznášel těžký zatuchlý vzduch a čím hlouběji jsme šli, tím byl horší. Louč osvětlovala nevábné kamenné stěny, z nichž prosakovaly praménky vlhkosti, a dlouhé prošlapané schody pokryté staletou špínou.

Schodiště končilo asi po dvaceti sázích a přešlo v úzkou klenuto chodbu vytesanou ve skále. Kráčeli jsme za sebou v dusivém tichu, které hluše pohlcovalo každý zvuk. Bylo mi stále hůř. Měl jsem strach. Bál jsem se jako ještě nikdy.

Naše cesta zřejmě končila. Asi sedm sáhů před sebou jsem zahlédl dveře. Byly mohutné, kované mosazí a někdo je kdysi natřel nějakou tmavou barvou. Chodba se rozšiřovala a přede dveřmi byla vydlážděna širokými dlaždicemi.

"Stůj!" ozval se otcův příšerný hlas.

Cítil jsem, jak se mi zježily chloupky na zádech.

"Překroč třetí řadu dlaždic," přikázal mi.

Začal jsem opět normálně dýchat. Co by se asi stalo, kdybych ho neposlechl? Zhroutila by se klenba? Ze zdi by vyletěla otrávená šipka? Propadl bych se do hluboké studny? Raději jsem to blíže nezkoumal.

U dveří jsem se zastavil a otec opět vytáhl svazek klíčů. Pak dveře náhle zaskřípěly a my vkročili dovnitř.

Místnost byla osvětlená. Mohla mít tak dvanáct sáhů na délku a byla jen o málo užší. Klenbu podpíraly dvě řady sloupů, tvořící jakousi uličku a zdobené dost neobvyklými reliéfy. Nemohu říct, že by se mi zvláště líbily. Dominoval v nich motiv napřaženého spáru a rozevřené zubaté tlamy.

Na konci uličky bylo široké schodiště o sedmi stupních. Na posledním, nejvyšším, stál zlatý trůn. Snad nebyl doopravdy zlatý, ale byl nádherný. Opěrky pro ruce byly tvarovány do podoby dvou draků, jejichž ocasy se zvedaly do výše a splétaly se v zadní opěradlo. Jejich spáry tvořily nohy trůnu. Prostor sedadla a opěradlo byly vyloženy temně rudým sametem. Každý detail byl vypracovaný naprosto dokonale. Kdyby tem trůn uviděl kterýkoli z okolních králů, pukl by závistí.

Na trůnu seděla žena. Byla krásná. Krásná tou dokonalou čistou chladnou krásou, kterou se zpodobňují bohyně. Měla oblečeny dlouhé zlaté šaty a její slonovinově bílou tvář lemovaly světlé vlasy. Když jsem jí pohlédl do jejích očí, trhl jsem sebou. Její zorničky byly žluté, rozdělené svislou tmavou mžurkou, jakou má kočka. Upíraly se na mě s naprosto nehybností a můj strach stále rostl.

Pomalu jsme kráčeli k trůnu. Potom, na nepatrný pokyn jejích očí, jsme zůstali stát. V té chvíli se žena usmála. Nebyl to veselý úsměv. Pouze jemně pozvedla koutky svých bledých rtů.

A sál se proměnil v peklo.

Vzduch najednou jakoby zhoustl. Ucítil jsem podivný bezzvučný tlak v uších, který otupoval mozek i smysly, tížil a neustálým pomalým zvyšováním té tíhy nutil rozum, aby mu ustupoval a podřizoval se té ohavné moci šířící se po místnosti. Mé já bylo zatlačováno až do nejzazšího koutku mé duše. Ztrácel jsem vládu nad svým tělem. Nedokázal jsem odtrhnout pohled od těch podivných žlutých očí a bezkrevných rtů, stával jsem se zcela závislý na vůli té ženy. Věděl jsem, co si přeje a nemohl jsem jí v ničem odporovat. Byl jsem to stále ještě já, ale mohl jsem pouze poslouchat a pozorovat, co mé tělo dělá. Protože ona si to tak přála.

Otec se ode mě oddělil a pomalu vystupoval po širokých stupních k trůnu. Poklekl před ním a políbil ruku, kterou mu nabídla. Přitom se na něj ani nepovídala. Upírala své oči na mě. Zdálo se mi, že čte v mé duši, klidně studuje mé vzpomínky, zážitky, skryté myšlenky, každé hnutí mé mysli. Dělalo se mi z toho nanic.

Otec vstal, obešel trůn, postavil se za něj a položil té ženě ruku na rameno.

"Poklekni," řekl hlasem, kterým mě dnes už dvakrát vyděsil.

Mé tělo okamžitě poslechlo.

"To je tvá matka," prohlásil.

Byl jsem šokován. Vždycky jsem si myslel, že má matka je po smrti. Je to... mohla by to být pravda?

"Ano Benedikte," řekla ta žena. "Jsem tvá matka."

Její hlas byl jako zvuk skleněných zvonků. Jemný, melodický a stejně tak chladný. A její tvář se k tomu hlasu velmi dobře hodila.

"Včera jsi dosáhl dospělosti," pokračovala. "Proto jsi dnes tady. Myslím však, že začnu raději od začátku.

Dosud ses o svém původu dozvěděl jen málo, ale věz, že jsi ze slavnější, vznešenější a mocnější krve, než jsi kdy doufal. Tvůj otec je slavný válečník a jako takového tě vychoval. To je v pořádku. Ale dnes tvoji výchovu převezmu já.

Můj rod je slavný a mnohem starší, než rod kteréhokoliv žijícího krále. Jeho schopnosti a jeho moc byla vždy větší, než moc ostatních lidí. Já se rozhodla, že zplodím potomka, který dokáže ještě víc. Potomka, jenž předčí kteréhokoliv ze svých předků. A podařilo se mi to. Jsi jím ty, Benedikte.

V tobě je, dosud utajena, obrovská moc. Až jí otevřu brány, staneš se nejmocnějším ze všech lidí. Velcí našeho Řádu se skloní před tvou silou. Ovládneš duše okolních králů a naučíš se je využívat. Postupně si podřídíš vládce celého světa a skrze ně se staneš všemocným. Řád dosáhne nové velikosti, jež mu vždy náležela. A v jeho čele budeš stát ty. Ano Benedikte. Ty jsi ten, jenž byl vyvolen, aby vládl Světu."

Tiše jsem se na ni díval a horečně přemýšlel. Kdyby mi něco takového řekl někdo jiný, považoval bych ho za blázna. Ale ona... ona věděla o čem mluví. Kdykoli vyšlo z jejích úst slovo Moc, cítil jsem, jak vzduch se v místnosti pohnul a zachvěl. Cítil jsem nehmotné fluidum, které ji obklopovalo. A také jsem - a to mě děsilo - cítil, jak na něj mé tělo podvědomě reaguje.

"No, tak co tomu říkáš?" Znovu se usmála.

To, co svíralo můj krk, povolilo. Mohl jsem opět mluvit. I trochu jasněji uvažovat.

Vláda nad světem. Ovládat krále. Podřídit si jejich duše. Br. Nadělat z lidí loutky a pak vládnout. Odporná představa. Ale otevřeně jsem odporovat nemohl. Očekávala to. Ale byla připravena mě zlomit.

"Jak otevřít ty brány?" vypravil jsem ze sebe chraplavě.

Cinkavě se rozesmála. Její smích byl pokud možno ještě krutější než slova.

"Překvapil jsi mě. Skutečně překvapil. Čekala jsem obavy, váhání, skrupule, falešnou morálku, a ty už se nemůžeš dočkat. Jsi pravý syn své matky. Opravdu. Co tohle všechno znamená před možností světovlády!

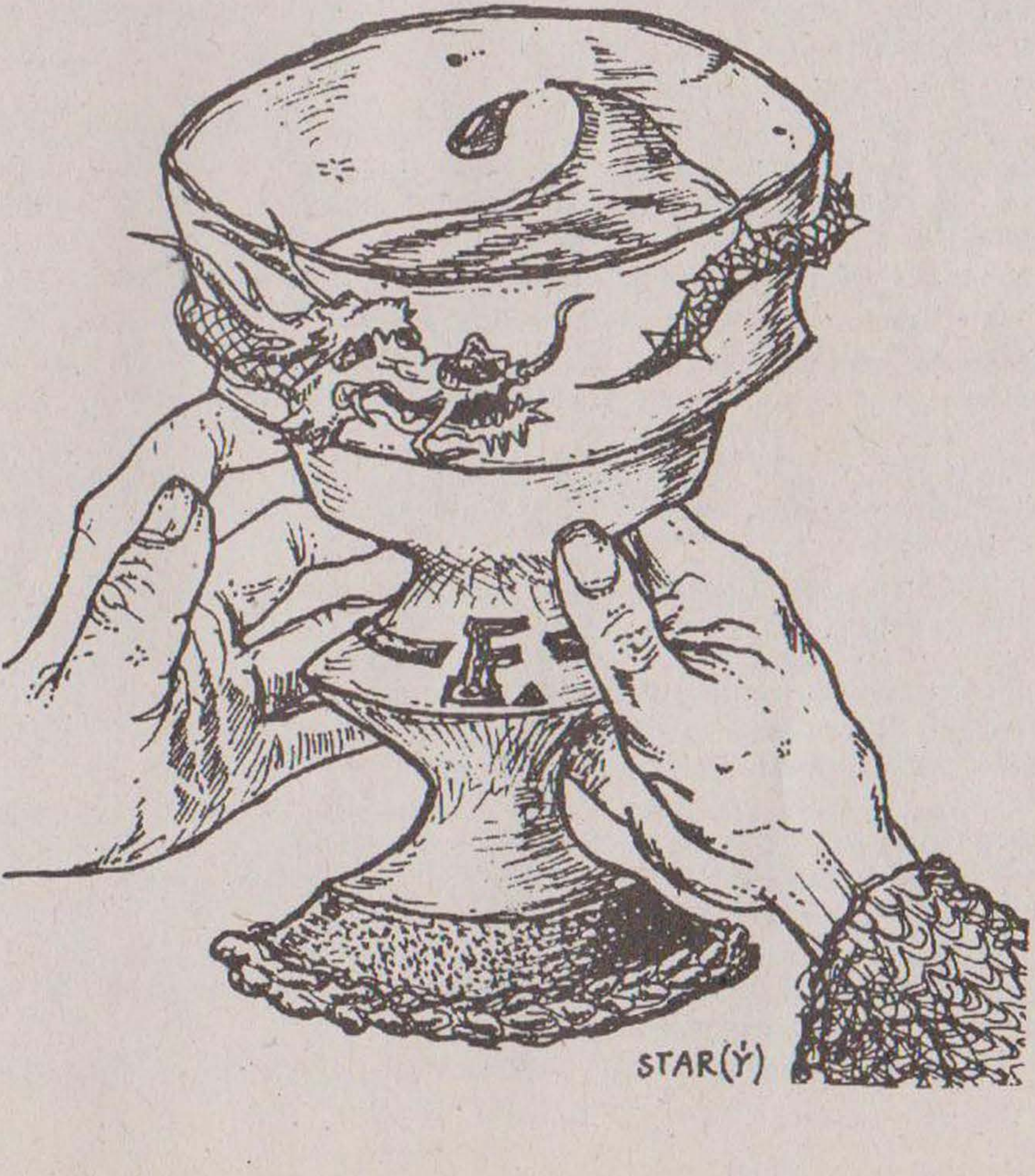
Dobrá, nebudu tě napínat. Dříve, než budeš moci ovládnout tak nesmírnou Moc, musíš projít Změnou. Tvé tělo je slabé, a proto ti musím změnit krev. Tvůj rozum je nedokonalý, a proto ho musím zbystřit. Tvá duše je příliš jemná, a proto ji musím vytvrdit a posílit."

"A kdy?" zeptal jsem se.

Znovu se rozesmála. "Třeba hned! Přistup blíž."

Pomalu jsem vystoupil na schody. Srdce mi bušilo až v krku. Natáhla ruku a pozvedla krásně zdobený zlatý pohár. Jeho okraj ovíjeli jemně tepaní zlatí draci.

"V tom víně jsou tři kapky dračí krve," řekla. "Vypij ho. To bude první krok, dračí krev posílí tvé tělo. Protože jsi však i z mé krve a nejsi tedy jen člověkem, budeš pak ve světle úplňku procházet proměnou. Ale neboj se, znám způsob, jak tomu zabránit. Tak do toho. Pij!"



Neexistoval způsob, jak bych mohl odmítnout, vzbudil jsem její důvěru a teď jsem to nehodlal jen tak zahodit.

Pomalu jsem uchopil pohár do obou rukou, přiložil ho ke rtům a opatrně začal upíjet. Víno bylo temně rudé, těžké a silné, a pokud v něm bylo něco přimícháno, na chuti se to nedalo poznat. Dopil jsem do dna. Nevěděl jsem, co by se mělo stát, ale když jsem se podíval na matku, viděl jsem, že na něco čeká. Mírně se usmívala. Za několik okamžiků jsem i já pochopil, co to znamená procházet Změnou.

Můj řev se odrážel od klenby, zmítal jsem se a svíjel, bil bolestí hlavou o schody a drásal si rukama mučené tělo. Až po několika nekonečných minutách se bolest stala nesnesitelnou a mě pohltily milosrdné mdloby.

Když jsem opět nabyl vědomí, ta šílená muka už trochu odezněla, ale mé nervy jako by si je ještě pamatovaly. Bolelo mě celé mé tělo, na povrchu i uvnitř. Díky tomu jsem si také hned uvědomil, kde jsem a co se se mnou dělo.

Zvedl jsem hlavu. A strnul jsem.

Ležel jsem pod schody. Má matka seděla na trůnu, stále v téměř stejné pozici. Můj otec jí klečel u nohou, hlavu na jejím klíně, ve tváři nepřítomný blažený výraz. Na krku měl hlubokou krvácející ránu způsobenou nějakým ostrým hrotem. Matka měla na rtech sedlou krev.

Ne, to ne! vykřiklo to ve mně. Přes rty mi však nepřešla ani hláska.

"Proč?" zachroptěl jsem teprve když ticho začínalo být nesnesitelné.

Matka se jemně usmála. "Jak jsem říkala, ve světle Měsíce budeš procházet Proměnou. Aby se ti to nestalo, stačí se napít, předtím než vyjdeš ven, lidské krve."

Pak si všimla mého šokovaného pohledu. "Ach tak, ty sis na něj zvykl, viď. Ale už ho nebudeme potřebovat. Příliš mnoho toho věděl a mimo úplněk byl dost nespolehlivý."

A když mi zděšení nezmizelo z tváře ani teď, dodala, spíše už soucitně. "Neboj se, netrpěl, zabila jsem ho tak, že se mu to líbilo. Musel zemřít a takhle bude aspoň užitečný. Ráda bych si s tebou dnes vyšla na procházku. Nebo by sis chtěl vyzkoušet, jaké to je poprvé se Proměnit?"

Pohlédl jsem matce do očí a našel tam úsměv a potěšení z toho, co udělala, a hrdost, něhu a snad i trochu soucitu se mnou.

Srdce mi sevřela ledová pěst. Nevím, jak jsem se tehdy ovládl. Snad na tom měla podíl ta dračí krev, co mi kolovala v těle. Nevím. Vím jen, že jsem se s nepřirozeným ledovým klidem rozhodl, co teď udělám, a vzápětí jsem to udělal.

Usmál jsem se na matku a zavrtěl jsem hlavou. Usmál jsem se nejen ústy, ale i očima, a vyslal k matce vřelý pohled. Myslím, že to bylo to nejtěžší, co jsem v životě udělal. A také to nejodpornější.

"Ne. Myslím, že se rád projdu." Zvláštní věc, hlas se mi ani trochu nechvěl.

Vrátila mi něžný, hrdý a přitom chladný úsměv. Zvedl jsem se ze země a zvolna vystoupil na schodiště. Sklonil jsem se k mrtvému otci. Pak jsem tasil meč a udeřil.

Tasit levou rukou, když máte meč připnutý k levému boku, je obtížné, ale dá se to provést, pokud máte kolem sebe dost místa. A také dost času, je to pomalejší. Mně se to podařilo hladce, čistě a relativně rychle. Věčná sláva tobě, mistře Bronvile.

Opsal jsem mečem široký oblouk a z levé strany ťal matku po hrdle. Nejlepší poloha k tomu, aby vám protivník vyrazil meč z ruky. Je to však také nejrychlejší a já věděl, že pokud bych nebyl dost rychlý, neměl bych ani nejmenší šanci.

Podařilo se mi to. Zasáhl jsem její hrdlo první třetinou čepele a rozťal ho až do poloviny. Pokračoval jsem v pohybu, posunul meč před tělo a jeho špičku zarazil mezi třetí a čtvrté žebro z levé strany prsní kosti. Teprve teď dokázala matka pozvednout jednu ruku a zamířit ji na mě, ale vzápětí jí paže zase klesla. Oči se jí obrátily v sloup a pak vydechla naposled.

Sklonil jsem hlavu. Cítil jsem se podle. Nenamlouval jsem si, že za to, že dosud žiji, vděčím svým šermířským schopnostem. Ne, nikdy bych matku nemohl porazit, kdyby měla třeba jen nepatrné pochybnosti o mé oddanosti. Když jsem zaútočil, cítil jsem její překvapení, úžas a nevíru. Ona prostě absolutně nedokázala a odmítala pochopit, že někdo může zahodit vládu nad světem jen proto, aby si zachránil to, čemu se říká duše.

Vytáhl jsem meč a otřel z něho krev. Pak mě začal roztřásat šok, prožité napětí a hnus. Chvěl jsem se odporem k tomu, co jsem udělal. Co jsem musel udělat a co jsem udělat nechtěl, nicméně jsem to udělal.

Zimničně jsem se rozklepal a rychle začal hledat otcovy klíče. Když jsem nahmatal velký železný kruh a vytrhl ho zpod pláště, zuby mi už jektaly hrůzou. Tělo jsem měl možná "posílené", jak tomu říkala matka, ale můj rozum a má duše mi zůstaly. Opravdu jemná, příliš jemná duše na tak odporné divadlo. Zvlášť když jsem byl jeho hlavním aktérem.

Udělal jsem několik kroků ke dveřím a pak se naposledy obrátil, i když jsem to věru neměl zapotřebí. A ztuhl jsem. Stíny, které obestíraly místnost už při našem příchodu, se zdály náhle hlubší. Atmosféra se také nějak změnila. Neútočila už tak pronikavě na mé vědomí, zato se zdála nějak silnější, výraznější. Jako by se převalovala sálem, vířila a tlumila se, ale zároveň houstla a nabývala, a to stále rychleji a rychleji. Ne atmosféra, nazvěme to pravým jménem. Byla to Moc. Moc, o které mluvila matka.

Pohlédl jsem k trůnu. Ano. Z jejího těla se pomalu uvolňovaly temné nitky, které zvolna klesaly na kamennou podlahu. Ty nitky se chovaly jako živé. Stáčely se a sbíhaly v podivné chuchvalce, které postupně vytvářely jakési vlny, a ty se pak pomalu přelévaly místností.

Ne, nebyl to nějaký temný kouř, nebo dým. Nebylo to tak docela temné a nemohu říct, že bych to viděl.

Vnímal jsem to . A vnímal jsem to jako zamlžené, nepříjemné něco, co ve mně vzbuzovalo úzkost a nejistotu.

To něco ve mně vzbuzovalo úzkost a nejistotu.

To něco velmi rychle sílilo a postupně směrovalo doprostřed místnosti. Tam začínalo vytvářet jakýsi temný obrys. Ještě jsem kolem toho stačil zahlédnout podivné abstraktní obrazce, ale na víc jsem nečekal. Netušil jsem, co se to děje, ale rozhodně jsem tu nehodlal zůstat tak dlouho, abych to zjistil. Měl jsem nepříjemný pocit, že ta informace by mohla být mou poslední,

Přiskočil jsem ke dveřím a zabral za kliku. Naštěstí tyhle dveře otec nezamkl, ale byly velmi bytelné, těžké a na můj vkus se otvíraly zoufale pomalu. Proklouzl jsem jimi, přirazil je za sebou a dal se do běhu. Při pátém kroku mi někdo sebral podlahu pod nohama a praštil mě jí do hlavy.

Vznášel jsem se v jakési bílé mlze. Kolem mě vířily šílenou rychlostí nějaké neurčité tmavé tvary. odevšad se ozývalo nezřetelné temné mumlání, z něhož pojednou prudce vyrazil šílený chechot a těsně přede mnou se vynořil obličej, ten nejpříšernější obličej, jaký jsem kdy spatřil. Tvář mé matky. Zalykala se v dusivém nepříčetném smíchu, na rtech stále ještě temnou krev.

Řval jsem hrůzou, bil kolem sebe, snažil se utéct, jenže mé tělo mě neposlouchalo, zabředával jsem do té husté bílé kaše, kolem mě vše vířilo a ze všech stran se odrážel ten hustý pronikavý smích.

"Myslel sis, že unikneš, unikneš, unikneš," opakovaly mumlavé hlasy matčina krutá pomstychtivá slova. "Že mě zabiješ a sám utečeš. Ty blázne! Blázne, blázne, blázne..." hlas opět přešel do příšerného smíchu zatracence.

"Třetí řada dlaždic!" otcův šeptavý hlas se mi ozval přímo u ucha. Trhl jsem sebou.

"Třetí řada dlaždic. Ty blázne!" Jeho tvář se vznášela těsně za mnou, taková, jakou jsem ji viděl naposledy, křídově bílá, s hlubokou krvavou ranou na krku.

"Neunikneš! Teď už neunikneš, unikneš, unikneš... Jsi náš!" zazněly všechny hlasy najednou a pak znovu a znovu opakovaly jednotlivá slova a části vět.

"Ne!" vykřikl jsem. "To není možné, vy jste mrtví!"

Můj výkřik na několik okamžiků přerušil ten hrozný zmatený sbor. Vzápětí se však mumlání vrátilo.

"Ale ty také! Ty také... Ty jsi také mrtvý! Mrtvý, mrtvý..."

"Třetí řada dlaždic. Třetí řada dlaždic," šeptal mi otcův hlas do ucha.

"Ne!" v mé duši se pojednou ozvalo to, o čem jsem netušil, že tam vůbec je. "Ne! Mě nikdy nedostanete! Já mám Moc!"

Slovo se několikrát odrazilo a zapadlo. Tentokrát bylo ticho, jež nastalo, absolutní a velmi, velmi dlouhé. Teprve pak se začaly opět ozývat první tiché šepotavé hlasy.

"Má Moc. Má Moc. Říká, že má Moc. Máš Moc. Máš Moc Ty máš Moc? Tak ty říkáš, že máš Moc? Kde máš Moc? Kde ji máš! Ukaž nám ji! Kde, kde máš moc?" opět se ozval smích.

Znovu se objevil matčin obličej. "Tak ty máš moc? Tys' mohl mít Moc! Tys' mohl mít vše. Tys' mohl mít vládu nad světem. Ale tys' mě zabil. Zabil. Teď nemáš nic. Nemáš Nic!"

Divoce se rozchechtala, její tvář se náhle přiblížila, nestvůrně zvětšila a pokřivila a já pocítil mrazivý dotek, který začal zvolna objímat mé tělo. Vykřikl jsem. Cítil jsem chlad, pronikající do mých nohou, vstřebávající se mi do kůže. Krev proudící v mých žilách byla náhle studená, otupovala, mámila mé smysly, mrazila v kostech a v uších hučení, vzdálené výkřiky: Nemáš nic! Nic, nic, nic, nic!

"Ááááááááá!" Mé tělo se vzepjalo a jako by byla náhle stržena nějaká hráz, ucítil jsem nepopsatelný příliv mohutné, čisté, oslepující síly. Cítil jsem prudké pnutí po páteři dolů, cítil jsem mocné žhavé mrazení, které mnou otřásalo od hlavy až ke konečkům prstů. Obklopil mě jakýsi hutný zářící kokon, který rostl a mohutněl každým okamžikem, kterým nemohl projít žádný chlad, žádný dotek, ba ani žádný úder, žádná rána, nic mě v té chvíli nemohlo ohrozit. A já, veden jakýmsi vrozeným instinktem jsem vztáhl obě ruce a vyslal všechnu tu sílu v podobě prudké zářivé smršti, doprostřed toho odporného chaotického pekla.

Ležel jsem tváří na chladné skále. Roztřásla mě zima. Do přivřených víček mě štípal pot. Jeho ledové pramínky jsem cítil na krku i na zádech. Pokusil jsem se pohnout. Byl jsem slabý jako moucha. Totálně, naprosto vyčerpaný, něco takového jsem nikdy nezažil ni po celodenním výcviku se zbraní.

Pomaličku jsem se vyhrabal na lokty a na kolena, dál to nešlo. Opřel jsem se o stěnu a zhluboka oddechoval. V hlavě mi vířila změť nesouvislých myšlenek. Byl to sen? Třetí řada dlaždic... Ne, to ne. První dlaždici jsem mohl nahmatat hned za sebou. Na třetí řadě byla past. Jak to tedy, že ještě žiju? Nebo nežiju? Nesmysl, jsem v chodbě. A je mi mizerně. Takže past. Šipka, jed? Halucinace?

Pokusil jsem se ohledat. Při tom jsem se sesul zpátky na podlahu, ale zato se mi trochu rozproudila krev. Žádné zranění jsem nenašel. Pomalu jsem se posadil ke stěně.

Kouzlo? Nebo mě dostihlo to, co se stvořilo v místnosti? Otřásl jsem se. Je možné, že bych já opravdu... Vzpomínka na to, jak báječný pocit to byl, když jsem ve svém podivné snu žhnul tou podivnou silou, byla velice živá a naplňovala mě hrdostí a uspokojením.

Potřásl jsem hlavou. Nemělo smysl o tom hloubat. Žil jsem, byl jsem v podzemí Věže a musel jsem se odtud dostat. Pokud možno co nejrychleji. Ne zbrkle, z téhle zkušenosti jsem se trochu poučil.

Zatajil jsem dech a zaposlouchal se do ticha. Nic. Ani nejslabší zvuk nepronikal skrz silné dřevo dveří. Ani jediný paprsek nevycházel z klíčové dírky či nad prahem. Ne, nehodlal jsem se tam vracet pro pochodeň, ačkoli v chodbě vládla absolutní tma. Nezajímalo mě, jak tam dopadlo to kouzlení bez kouzelníka, kouzel jsem měl dost na deset let. Chtěl jsem jen vědět, co budu mít v zádech, až půjdu nahoru.

S námahou jsem vstal. Znovu mě zarazil chlad. Byl jsem rád, že mám před sebou jen jednu úzkou rovnou chodbu a ne žádné bludiště. Potom přijdou schody, dveře od kterých mám klíče... Klíče? Znovu jsem klesl na kolena a začal tápat po podlaze. Kruh jsem nalezl až asi po dvou minutách usilovného hledání. Při pádu mi vyletěl z ruky a dopadl daleko ode mne.

Projít chodbou, byť za úplné tmy, bylo celkem jednoduché, naštěstí opravdu nebylo o co zakopnout a kde zabloudit. Síly se mi pohybem rychle vracely. Vytápal jsem nahoru po schodech a zastavil se u východu. To byl opravdový problém. Po cestě se mi to rozleželo v hlavě a napadlo mě, že se z téhle strany vůbec nemusí odemykat klíčem. Otec zatáhl za nějakou páku, když zavíral. Byla na levé straně, asi ve výši prsou...

Po delším hledání jsem ji našel a zatáhl. Uspokojivě to cvaklo, ale vchod se neotevřel. Zkoušel jsem to znovu a znovu, hmatal jsem po mechanismu, tahal za závaží, ale všechno to bylo k ničemu.

Nakonec jsem, na pokraji zoufalství, víceméně náhodou zabral za držadlo uprostřed kamenné desky. Ozval se zvuk tření a deska se odsunula stranou.

Byl bych si v té chvíli dal pár facek. Samozřejmě. Když otec vchod otvíral, nestačilo pouze otočit klíčem, ale musel na dveře zatlačit. Vylezl jsem a vchod opět uzavřel. Přál jsem si, aby v tomto stavu zůstal hodně dlouho. Nejlépe po dobu několika nejbližších tisíciletí.

Protápal jsem místností, několikrát si pohmoždil holeně a dospěl k druhým dveřím. Ze čtyř klíčů zavěšených na otcově kruhu jsem po hmatu vybral ten, který se mi zdál nejsložitější. Nahmatal jsem klíčovou dírku a zasunul ho do ní. Samozřejmě nesouhlasil. Vyzkoušel jsem druhý. V zámku to cvaklo. Znělo mi to jako rajská hudba. Vyklouzl jsem do chodby a opět za sebou zamkl. Tady už tma nebyla tak absolutní, ačkoliv nejbližší pochodeň byla umístěna až za několika zákruty.

Kráčel jsem chodbou a přemýšlel. Vzpomínal... Cítil jsem, že cosi skončilo. Že dnešní noc všechno změnila. Že můj život už nikdy nebude takový, jako býval. Nejen proto, že můj otec je mrtvý, ale protože se něco změnilo... ve mně.

Prošel jsme kolem první pochodně a zamířil k východu z Věže. Ve dveřích jsem se srazil se strážným. Nevím, jak jsem vypadal, ale podle toho, jak rychle ode mě odskočil, jsem si to celkem dovedl představit. Nevšímal jsem si ho. Prudce jsem vyběhl doprostřed dvora a nastavil tvář kulatému Měsíci.

Proměna byla náhlá, rychlá, bezbolestná a připadala mi jaksi normální a přirozená. Prostě jsem už najednou nebyl člověk.

Sklonil jsem hlavu a pomalu, pečlivě jsem se prohlédl. Nebylo to tak zlé. Celou dobu jsem se obával, že se proměním v něco náramně podobného mé matce. Ale ne. Vlastně to vůbec nebylo špatné. Byl jsem nádherný. Od špiček svých mohutných spárů až po konec dlouhého ocasu jsem byl překrásný.

Mé šupiny se ve světle Měsíce zlatě leskly, má křídla byla silná, dlouhá a úžasně přirozená. Viděl jsem ve tmě jako kočka. Nepotřeboval jsem zrcadlo, abych věděl, že mé oči jsou nyní žluté, rozdělené svislou tmavou žmurkou. Z mé tlamy vyšlehl dlouhý rozeklaný jazyk. Tu nepřebernou jemnost pachů a vůní jsem si nikdy v životě nedokázal ani představit.

Od ocasu k hlavě jsem mohl mít něco přes dvacet sáhů, na dvůr jsem se tak akorát vešel. Rozhlédl jsem se. Dveře do Věže byly pevně zavřené, strážný nikde. Samozřejmě, pokud se matka občas vycházela proletět, musejí být zvyklí na ledacos. Po dvoře byla rozptýlena má výstroj. Rozervané boty a šaty, jednotlivé puklé kroužky z mé drátěné košile,přervaný opasek... Natáhl jsem se pro něj. Mé spáry byly překvapivě jemné a obratné.

Meč byl v naprostém pořádku. Plášť až na sponu u krku také. Ze zbytku jedné boty jsem vytáhl dýku. Nic jiného nebylo použitelné.

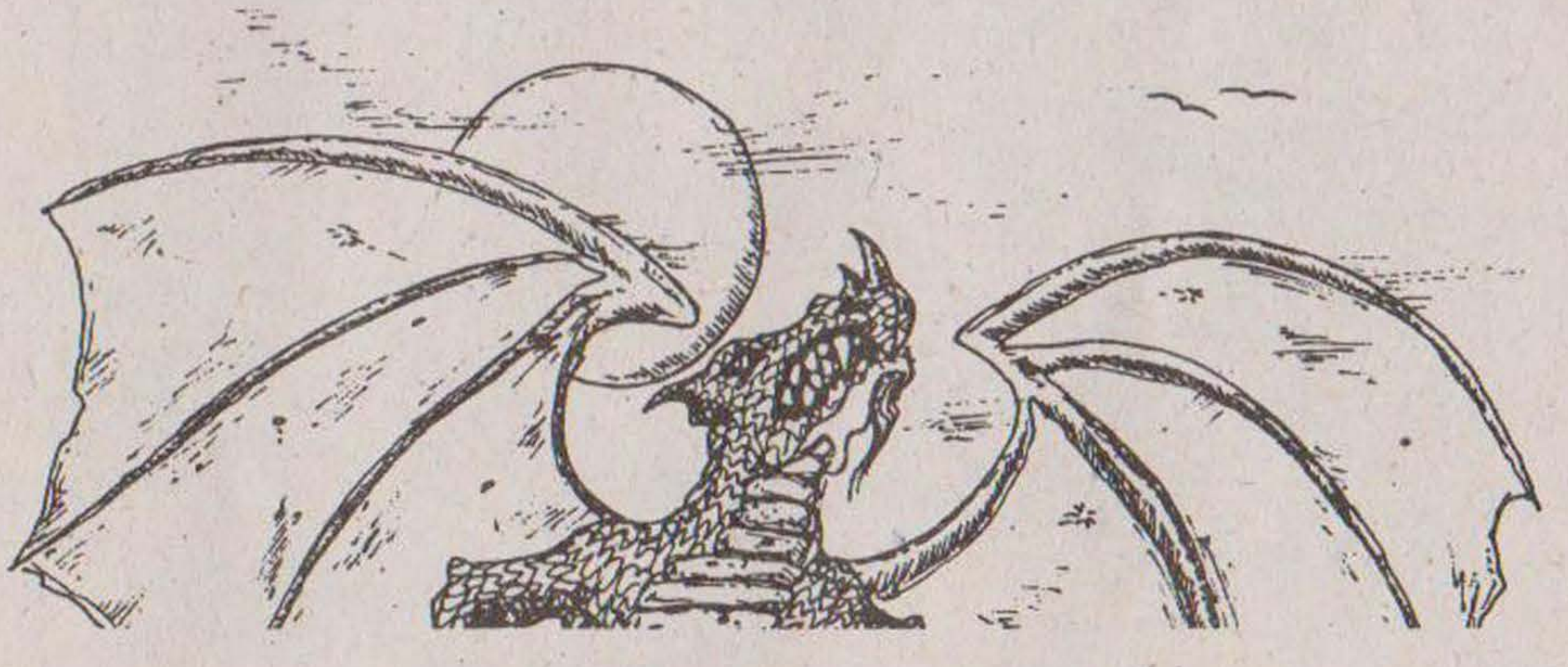
Zabalil jsem zbraně do pláště, uchopil ten nevelký balík do pařátů a pohlédl vzhůru. Přes cimbuří Věže mě pozoroval Berd. Zuby mu cvakaly a z očí stékaly slzy. Pokývl jsem hlavou a přátelsky na něj zabručel. Pak jsem poprvé v životě roztáhl křídla a a udeřil jimi o vzduch. Ten zavířil a opřel se do okolních budov.

Několika silnými rozmachy křídel jsem se vznesl do vzduchu. Rychle jsem nabral výšku a naposledy obkroužil Věž. Pak jsem zamířil vstříc kulatému Měsíci, zanechávaje za sebou svůj dosavadní domov, své dětství i události posledních hodin, které přinesly jen neštěstí, smrt a prokletí.

Ráno, s prvním paprskem vycházejícího slunce, se proměním opět v člověka. Budu mít jen plášť a zbraně, ale neměl jsem obavy, nějak se protluču. Do té doby jsem však hodlal položit co největší vzdálenost mezi sebe a Věž. Už nikdy, nikdy jsem se nechtěl vrátil.

Tak začalo putování toho, jenž byl znám jako Benedikt Drak...

ilustrace Filip Starý



Jak dopadla soutěž Vážení psavci všeho druhu!

Přinášíme vám vyhodnocení soutěže o nejlepší povídku k obrázku (můžete si jej znovu prohlédnout na protější stránce), kterou jsme vyhlásili ve třetím čísle loňského ročníku. Dostali jsme celkem 17 příspěvků, z nichž byly jako nejlepší vyhodnoceny tyto:

1. ***Dívka z obrazu** - Martin Heisler*
2. ***Příběh pro princeznu** - Kamil Střelák*
3. ***Poslání** - Petr Kuba*

Vítěznou povídku si můžete přečíst v tomto čísle. Jejího autora odměníme soškou bojovníka na jezdecké nestvůře z dílny Philla Kinnse.

Kromě toho obdrží čestné uznání Radim Ballner za nejkratší a Lukáš Sábo za nejšílenější povídku. První vzhledem k délce otiskujeme celou, z druhé jsme vybrali několik charakteristických ukázek.

Dívka z obrazu

Martin Heisler

Gwarr se smál. Chvílemi se sice otáčel, zda ho nikdo nepronásleduje, ale to mu nemohlo ubrat na dobré náladě. Už měl dostatečný náskok a navíc byl jeho kůň jedním z nejrychlejších. Však byl také drahý, předcházejícího majitele stál deset tisíc zlatých. Mohl by ho vlastnit i teď, ale neměl se snažit Gwarra ošidit. A nebo to měl umět lépe.

Pomalu se stmívalo a Gwarr mířil stále stejným směrem, stále na jihovýchod. Zalesněné vrcholky Assénské pahorkatiny, které z hradeb vypadaly vzdálené, byly už na dohled. Bylo čím dál tím těžší vidět zpět do Kyrahu, zda z jeho bran nevyrážejí pronásledovatelé, ale Gwarrovi to problém nečinilo. Oči barbarů jsou mnohem citlivější než oči zhýčkaných měšťanů a Gwarrovy byly ještě lepší.

Slunce konečně zapadlo. Žádný pronásledovatel se neobjevil, a tak se Gwarr rozhodl přenocovat. Rozdělal si malý oheň a opekl si na něm kus slaniny. Když se najedl, zapil večeři několika loky z měchu. Přes den bylo vedro a to zřejmě pivu neudělalo dobře. "Co se dá dělat?" pomyslel si Gwarr a dopil pivo raději hned. Stejně ho už moc nezbývalo.

Malé plamínky přitahovaly Gwarrovy oči. Zbožňoval tyhle večerní chvíle, kdy seděl u ohně, široko daleko nikdo živý, jen on sám. Vydržel se dívat do ohně i několik hodin. Přitom pomalu, líně přemítal o svém životě, o lidech, které potkal, o přátelích a nepřátelích, o životě a smrti. Ne, Gwarr nebyl filozof, nedělal z toho žádné závěry. Prostě seděl a vzpomínal.

Náhle si vzpomněl na události minulého dne a vytáhl z tlumoku obraz. Ten obraz, pro který musel opustit Kyrah a byl teď na útěku. Když obraz poprvé uviděl, zjistil, že se do něj zamiloval a že ho musí mít. Nebyl však sám, kdo ho chtěl. Jeden místní šlechtic měl zřejmě podobný pocit. Rozhodla dražba. Gwarr sice nabídl svého koně a dokonce i svůj meč, svého věrného druha, ale to vše bylo málo. Ten kyražský hejsek nabídl mnohem víc a ve zlatě.

To, že prohrál v dražbě, by Gwarrovi nevadilo. Horší bylo, že nezískal ten obraz. Nenápadně proto sledoval jeho nového vlastníka až do jeho domu na náměstí. Potom vyčkal v nejbližší putyce večera a vydal se na lup. Samozřejmě věděl, že krást se nemá, a stejně tak věděl, že pokud ho chytí, bude useknutí ruky tím nejmírnějším trestem, který může očekávat. Nebylo to však poprvé, co musel Gwarr něco ukrást. Morální zábrany už dávno neměl a kuráž mu nikdy nechyběla. Ostatně, věřil, že se narodil pod šťastnou hvězdou. Jinak by už asi nežil.

Tma má sice tu výhodu, že vás není moc vidět, ale o to lépe je vás slyšet v okolním tichu. Gwarrovi, který se od narození uměl pohybovat tišeji než kočka, tma vyhovovala. Jako stín se plížil podél zdí a několik opozdilců, které cestou potkal, ani netušilo, že se kolem nich něco mihlo.

Gwarr se přehoupl přes zeď a dopadl na trávu. Chvíli tak zůstal a naslouchal. Žádný podezřelý zvuk, jen bzučení nočního hmyzu a zurčení fontány odněkud z hloubi zahrady. V jednom z přízemních oken paláce se ještě svítilo. Gwarr opatrně nakoukl dovnitř. Jeho srdce zaplesalo. Ve světle svíčky zahlédl v místnosti obraz, který přišel do domu hledat. Spolu s ním tam byl i jeho nový majitel. Jako lev na lovu se Gwarr přikrčil u okna a sledoval děj v místnosti. Jeho srdce mu sice velelo zaútočit a sebrat obraz co možná nejdříve, jeho rozum však zatím vítězil. Konečně se šlechtic rozhodl jít spát. Naposledy zamilovaně pohlédl na obraz, zhasl svíčku a uložil se do postele.

Gwarr vyrazil. Opatrně postupoval podél zdi až k místu, kde ve světle hvězd vytušil dveře. Nahmatal kliku a potichu ji zmáčkl. Nic, bylo zamčeno. Gwarr sáhl do tlumoku a vytáhl své paklíče. "Není nad to, když člověk ovládá více řemesel," pomyslel si, když zaslechl lehké cvaknutí zámku. Vstoupil dovnitř a s pomocí paklíčů za sebou zamknul. Dostat se do šlechticova pokoje a sebrat tam obraz, aniž by při tom vydal jediný zvuk, bylo už velice snadné. A stejně snadné bylo i otevřít okno a vyskočit do zahrady. Předtím však vysypal několik krystalků do sklenice s vodou, která stála na malém stolku u postele. Pokud se šlechtic během noci vody napije, bude spát ráno déle než obvykle. Gwarr ho mohl i zabít, ale to neměl ve zvyku. Zabíjel jen, když to bylo nutné, nebo v rovném boji. Dá-li se tak ovšem nazvat souboj, kde mají obě strany stejné zbraně.

Příštího rána byl Gwarr mezi prvními u otevření městských bran a vyrazil na sever. Na místě, kde cesta vešla do lesa, se zastavil. Převléci se a upravit koni podkovy bylo dílem okamžiku. Pak vyrazil zpět po cestě ke Kyrahu. Objel však město dokola a u jižní brány zamířil na jihovýchod přes hory do Assénu.

Nyní se znovu zahleděl do obrazu. Znovu sledoval krásu té dívky, která ho už napoprvé očarovala a donutila ho obraz uloupit. Chvílemi sice zabloudil jeho zrak i na dívčino okolí, ale ani krajině, ani muži ležícímu na zemi dívce u nohou, nevěnoval pozornost. Přál si tam ležet vedle něj. S obrázkem na srdci usnul.

Šlechtic, kterého Gwarr okradl, nebyl žádný hlupák. Je pravda, že vinou žízně vypil k ránu sklenici vody, která stála na stolku u postele, ale kdo by to na jeho místě neudělal? Když se potom po poledni probudil, byl poněkud překvapen. Jednak to bylo pozdě i na něj a jednak na stole chyběl obraz, který zakoupil den předtím.

Nutno poznamenat, že vliv obrazu na šlechtice byl ještě silnější, než na Gwarra. Proto ho také koupil za hodně vysokou cenu. Více než přemrštěnou za kus plátna pokrytého barvami. A ještě mu ho ukradnou. "Musel to být ten špinavý barbar!" napadlo ho. "Ty jeho oči! A ta vytrvalost, s níž mě sledoval!" Šlechtic okamžitě rozeslal své sluhy za prací. Většina jich pospíchala do hospod a jiných ubytovacích zařízení, včetně těch, co poskytují i jiné služby než jen postel. Zbytek služebnictva mu připravil oběd a zásoby na cestu.

Než se najedl, byli sloužící zpátky. Většina nic nezjistila, ale informace, které přinesl jeden z nich od Modré lišky, byly dostačující. Zloděj opustil dnes ráno město a zamířil na sever. Nedojedené jídlo zůstalo na stole, a než vychladlo, byl už šlechtic pryč z města na karavanní stezce, která vedla na sever do Skorahu.

V půli odpoledne byl již Runard, jak se tento šlechtic jmenoval, daleko od města. Po cestě se proti němu blížila menší karavana. Když se potkali, Runard se zvedl v sedle a rozhlédl se po karavaně. Pak zamířil k muži, kterého považoval za jejího vůdce. Navázal rozhovor a s překvapením zjistil, že karavana celý den nikoho nepotkala.

Runard otočil koně a předjel čelo karavany. Pomalu se vracel do Kyrahu po cestě, kterou přijel, a sledoval všechny stopy na cestě. Zejména, zda nějaké neodbočují do strany. Dlouho jel, až teprve pár mil před městem zahlédl na cestě cosi podezřelého. Jedny stopy z města zde končily množstvím otisků a jiné, vedoucí do města, zde začínaly. "Že jsem si toho nevšiml dříve?" divil se Runard. "Ten bastard mě ale převez!"

Dále to bylo jednodušší. Runardovi stačilo sledovat již známé stopy, a tak ještě před západem slunce pochopil celou Gwarrovu fintu. Ve tmě už stopy neviděl, proto se raději utábořil pár mil od města, aby brzy ráno mohl vyrazit dál. Sice zahlédl v dálce nějaký oheň, který by mohl patřit jeho protivníkovi, ale raději neriskoval časovou ztrátu. Však on si ho najde.

Ráno, když vyšlo slunce, se oba soupeři probudili. Gwarr si trochu bezstarostně připravil snídani, osedlal koně a vyrazil do kopců. Věděl, že bude horký den, a tak začal pátrat po vodě. Jel pomalu, šetřil koně, neboť si byl téměř jist, že ho nikdo nepronásleduje.

Runard spěchal. Přípravami na cestu ztratil jen pár minut. Snídal v sedle a přitom sledoval stopy. V prachu cesty je bylo snadno vidět, a proto mohl jet celkem rychle.

Pronásledování se během následujících šesti dní změnilo v honičku, která zavedla oba jezdce do hloubi Assénských kopců. První jel Gwarr, zpočátku zcela bezstarostný. Po pár dnech si však již nebyl jist tím, že ho nikdo nepronásleduje, a tak zvýšil rychlost. Pro jistotu opustil hlavní cestu a prodíral se lesy, kterými byla pahorkatina porostlá. Runard spěchal, jak jen to šlo. Stále ještě sledoval Gwarrovy stopy, i když chvílemi to bylo velmi těžké. Runard byl dobrý stopař a jezdec, často štval po lesích zvěř i několik dní, ale kdyby neměl štěstí, asi by stopy už dávno ztratil. Takhle se náskok postupně snižoval. Posledního večera již nečinil ani hodinu jízdy.

Zatímco Gwarr se po západu slunce utábořil a rozdělal si oheň, Runard přivázal koně ke stromu a pokračoval pěšky směrem k ohni v dálce. Šel pomalu a dával pozor, aby zbytečně nezpůsobil hluk.

Byla skoro půlnoc, když Runard dorazil ke Gwarrovu ohni. Plamínky už skomíraly a zbytky jejich světla ozařovaly spícího barbara. Runard vytáhl z pochvy meč a velice opatrně zamířil ke spícímu Gwarrovi. Ten, snad svým šestým smyslem cosi vycítil a to ho probudilo. Na jeho hlavu v pohybu však ztěžka dopadl Runardův meč.

Runard neměl v úmyslu Gwarra zabít. Chtěl ho jen omráčit a to se mu povedlo. Rychle, než se Gwarr probudí, prohledal jeho věci. Sebral mu nejen obraz, ale též veškeré zásoby, zbraně a koně. Chtěl mít jistotu, že až se Gwarr probere, nebude schopen ho pronásledovat. Nasedl na Gwarrova koně a zamířil směrem ke svému, ponechávaje barbara jeho osudu.

Rána to byla prudká. Gwarr ležel dlouho v bezvědomí. Náhle ucítil něco vlhkého na svém obličeji. Pomalu otevřel oči a jeho pohled se střetl s pohledem medvěda. Nebylo těžké poznat, že medvěd má hlad a že by nepohrdl tím kusem masa, co leží před ním.

Gwarrův mozek pracoval na plné obrátky. Zvažoval všechny možnosti, jak zvítězit v souboji se silnějším a rychlejším zvířetem. Mnoho jich nebylo.

Gwarr náhle zaútočil. Levou rukou udeřil medvěda do čumáku a vyskočil na nohy. Současně sáhl pravou rukou po meči, ale nenalezl ho. Ani dýka nebyla na svém místě. Rychlým pohledem zjistil, že mu chybí nejen mačety přivázané u sedla, ale i kůň. Nezbylo, než dát se na útěk.

Medvěd byl rychlejší. Po pár krocích již zlikvidoval Gwarrův náskok získaný v momentu překvapení. Právě, když jeho tlapa měla dopadnout na záda kořisti, Gwarr se zachytil větve a s její pomocí se vyhoupl na strom. Tlapa máchla do prázdna.

Gwarr popolezl o něco výše, aby už na něj medvěd nedosáhl, a provedl inventuru zbraní. Moc mu toho nezbylo. Pár hvězdic v kapse na rukávu a bič v kapse na stehně. Zloděje, který mu ukradl zbraně, proklínal až do sedmého kolena. Pochyboval sice, že to prokletí k něčemu bude, ale jeden nikdy neví. A navíc si tím ulevil.

Medvěd dorážel na strom a snažil se Gwarra shodit dolů. Zatím to nebylo tak nebezpečné, stačilo držet se jednou rukou, ale stále hrozilo nebezpečí, že by zvíře mohlo strom vyvrátit. Znovu a znovu dorážel medvěd na strom a dosahoval větších a větších výkyvů.

Gwarr se vyšplhal výše po větvích, využil zhoupnutí stromu a přeskočil na sousední vzrostlý kran. Medvěd to zaregistroval a změnil objekt svého útoku. Kran však byl velký, dobře rostlý a měl pevné kořeny. Jen trochu se zachvěl a shodil na medvěda pár kranulí. To medvěda rozzlobilo. Ze všech sil zaútočil na strom. Strom ale vydržel.

Medvěd poznal, že tato taktika k cíli nepovede. Začal tedy na strom šplhat. Gwarr počkal, až zvíře vyleze o něco výš, a pak se stejně elegantně jako předtím přenesl na jiný strom. Medvěd slezl dolů a s temným mručením šplhal za Gwarrem.

Po čase přestalo medvěda bavit lézt znovu a znovu na stromy. Už jen sledoval svoji domnělou kořist po zemi.

Gwarr byl netrpělivý. Chtěl se pustit do pronásledování a medvěd mu v tom stále bránil. Náhle si všiml, že o kousek dále leží na zemi silná větev. Ne, že by byla jediná široko daleko, ale Gwarrovi připomněla svým tvarem zbraň, kterou v jeho rodné vesnici používali všichni --- kyj. Připravil si do ruky bič. Rychlým skokem se ocitl nad větví a šlehl bičem. Jeho konec se omotal kolem větve a umožnil Gwarrovi vytáhnout ji nahoru.

Kyj v ruce probudil v Gwarrovi vzpomínky, které až dosud vězely skryté hluboko v jeho podvědomí. Jen párkrát jím máchl a už ho uměl ovládat. Co se člověk v mládí naučí, jen tak snadno nezapomene.

S hlasitým výkřikem: "Rrr rá!" seskočil Gwarr se stromu a zaútočil na medvěda. Zvíře bylo natolik překvapené, že se ani nehlo. Nabídnutou výhodu Gwarr zužitkoval a jeho kyj orazítkoval medvědovi čumák. Zvíře zavylo bolestí a napřáhlo tlapu k úderu. Ten však už neučinilo, neboť jeho lebka praskla při dalším setkání s kyjem. Medvěd strnul v pohybu a padnul k zemi.

Normálně by v tuto chvíli vytáhl Gwarr něco ostrého a začal by medvěda porcovat. Jenže nic takového neměl, a tak musel nechat všechno maso na místě. S lítostí naposled pohlédl na obrovské nehybné tělo svého soupeře a dal se do běhu k místu, kde tábořil.

Když dorazil ke zbytku svých věcí, prohlédl si, co mu zbylo. Bylo to dost zlé. Z toho, co mu zloděj nechal, většinu věcí medvěd rozdupal nebo roztrhal. Gwarr neměl skoro nic, vyjma toho, co měl na sobě. Nemohl však najít ani obraz, ani jeho zbytky. Prohlédl důkladně okolí, jestli ho medvěd někam nezatáhl, ale nic nenašel. Pak si uvědomil, že vlastně ví, kdo ho okradl. Rychle si zabalil těch pár věcí, které by se ještě daly použít a rozhlédl se po okolí.

Mnoho stop, které by mu pomohly, však nenalezl, medvěd skoro všechny pošlapal. Gwarr ale nebyl žádný začátečník, a tak z nich alespoň něco vyčetl. Chvíli na to už kráčel správným směrem.

Poté, co získal obraz zpět, se Runard cítil šťasten. Nevěděl však, kde je a vyrazil zpět po svých stopách v naději, že se tak dostane zpět do Kyrahu.

Situace se otočila. Pronásledovaným byl teď Runard a pronásledujícím Gwarr. Podmínky však byly silně nevyrovnané. Runard jel na koni a měl s sebou hojně zásob, zatímco Gwarr běžel po svých, živil se lesními bobulemi a pil vodu z lesních potůčků. Ten, kdo nezná východní barbary, by asi Gwarrovi nedával vůbec žádné šance, ale pravdou je, že Gwarr dokázal pomalu, den po dni, Runardův náskok snižovat.

Runard se zpočátku vracel po svých stopách, ale už po dvou dnech je ztratil a začal bloudit. Aniž by to tušil, vstupoval hlouběji a hlouběji do lesa. Gwarr se sice orientoval a věděl by, kterým směrem leží Assén či Kyrah, ale neměl to zapotřebí. Stále svým vysokým tempem sledoval stopy a myslel na pomstu.

Po několika dalších dnech, kdy už Runard poznal, že se ztratil, ocitl se náhle pod vysokými skalami, mezi nimiž vedla stezka. "Konečně cesta," pomyslel si a vydal se dál soutěskou. Jak cesta pokračovala, cítil se stále lépe.

O dvě hodiny později vstoupil do soutěsky i Gwarr. V té době už byl Runard na jejím konci a zíral na nádherné údolí, které se před ním otevřelo. Ve světle zapadajícího slunce se leskla vodní hladina obklopená statnými duiviky s velkými zlatými listy. A nad ní se jako klenot tyčil vysoký štíhlý hrad z modrého kamene se stříbrnou střechou.

Runard neváhal a vydal se k hradu. Doufal, že se tam dozví, kde je a kudy se dostane do Kyrahu. Jak se blížil, cítil se příjemněji. Jakoby ten hrad už někdy viděl.

Dojel až před bránu a byl překvapen velikostí hradu. Člověk, který ho stavěl, musel být velký umělec. Všechno na hradě bylo vyzdobeno drobnými kresbami a reliéfy, okna z barevných sklíček zobrazovala různé motivy z lovů a válek, dřevěné části byly vyzdobeny drobnými řezbami. Okolí hradu bylo doslova zaplaveno mořem květin nejpodivuhodnějších tvarů a nejlíbeznějších barev.

Runard zabušil na bránu a vyčkával. Po delší chvíli uslyšel šouravé kroky. "Vítejte," oslovil ho stařík, který otevřel dveře, "pán a paní vás očekávají. Následujte mne, prosím."

Cesta, kterou šli, nasvědčovala tomu, že hrad je krásný i zevnitř. Vysoké chodby se zlatem a freskami zdobenými stropy, dřevem obloženými stěnami a krásnými koberci se střídaly s obrovskými, podobně zdobenými sály. Konečně stařík otevřel dveře a naznačil Runardovi gestem, aby vstoupil.

Sál, do kterého Runard vešel, svou krásou překonával i to, co dosud spatřil. A uprostřed tohoto sálu, vedle vysokého, černovlasého muže stála opravdová krasavice --- dívka, jejíž obraz před pár dny koupil. Ve skutečnosti byla ještě krásnější než na obraze. Runard na ni chvíli zíral, pak udělal několik rychlých kroků kupředu a padl před ní na zem.

Beth ještě před chvílí vedla rozhovor se svým bratrem Gathem, když se dostavila její komorná a oznámila jí, že nějaký mladý šlechtic tluče na dveře. Beth se usmála a ukázala při tom své bílé lesknoucí se zuby. Gath úsměv opětoval. Oba dva dobře věděli, co bude následovat. Už dlouho neměli návštěvu. Beth se otočila na komornou a prohlásila svým medovým hlasem ve velice starém jazyce: "Budeme ho čekat v přijímacím sále." Komorná, aniž by jakýmkoliv pohybem naznačila, že rozuměla slovům své paní, se otočila a odplula pryč zavřenými dveřmi.

Runard teď ležel na zemi před Beth a jeho duše byla naprosto spokojená. Našel tu, kterou zbožňoval od samého začátku a po níž jeho srdce toužilo. Zatímco ležel na zemi, Beth s Gathem mumlali potichu jakási podivná slova, kterým vůbec nerozuměl. A protože ležel na zemi obličejem zabořen do koberce, neviděl ani podivná gesta a pohyby, kterými svá slova doprovázeli.

Mumlání a gesta náhle skončila. Kdyby Runard chtěl a mohl pohlédnout vzhůru, uviděl by služebnou. Postavu zcela zahalenou v žluté látce, která se vznáší několik palců nad zemí a které chybí obličej --- místo něj měla jen tmu prosvětlenou dvěma uhlíky. Beth a Gath uviděli, každý ve své mysli, obraz mladého silného muže bušícího na bránu. "Šťastný to den," pomysleli si oba a Gath řekl nahlas: "Počkáme na něj zde." Zahalená postava odplula skrze zavřené dveře až k venkovním vratům, kde nabrala podobu starého muže a příchozímu otevřela.

Gwarr byl poněkud překvapen, když před hradem stojícím ve skrytém údolí, do kterého pronásledoval svého soka, nalezl svého koně a u jeho sedla své zbraně. Rychle si připnul k pasu dýku a meč. Kyj však nezahodil. Koženým páskem si ho připnul na záda. Měl sice zpátky své zbraně, ale toužil získat zpět také obraz. A pokud mu ho ten hejsek nevydá dobrovolně, pak použije násilí. Sledoval Runardovy stopy až ke dveřím a několikrát na ně zabouchal.

Během svých cest navštívil Gwarr mnohá města, z nichž některá viděl jen velice krátce, neboť pospíchal. Byl zvyklý vídat honosné paláce a chrámy, ale hrad, který našel v této pustině, zdaleka překonával vše, co kdy viděl. Proslavený Chrám čtyř sluncí v Dyor Baleth byl ve srovnání s ním podoben kozímu chlívku. A královský palác v~Riin-an-Skinu, dílo několika generací nejlepších umělců, vypadal vedle tohoto hradu jak bouda pro psa.

Gwarr byl barbar. Navíc z východu. Krásnému hradu proto věnoval jen velice málo pozornosti. Spíše oceňoval nádherné květy rostoucí kolem hradu a vzrostlé stromy na hrázi jezera. Nejvíce ze všeho se mu však líbilo samotné jezero se svou křišťálovou vodou. Tak se stalo, že když se dveře otevřely, díval se zrovna někam jinam. Stařík na sebe musel upozornit zakašláním.

Dále se situace vyvíjela podobně jako v Runardově případě. Stařík Gwarra pozdravil a vybranými slovy ho pozval na návštěvu ke svým pánům. Gwarr však měl při procházení zdobenými chodbami a sály poněkud jiné pocity než měl Runard. Všudypřítomná nádhera ho poněkud tísnila a kdyby nebylo obrazu, asi by se otočil a utíkal z hradu ven. Také jeho amulet, kus jakéhosi podivného kovu, který nosil na šňůrce kolem krku, jediné dědictví po otci, mu signalizoval nebezpečí. A ne ledajaké. Amulet byl zticha již mnohokrát, když šlo Gwarrovi o život, ve rvačkách, ve válkách, při nebezpečných výpravách. Jen párkrát ho varoval, když hrozilo setkání s prokletou magií, s tím uměním dávných let, jehož vyznavači přežívají skryti na tajných místech a čas od času se snaží ovládnout svět. Ale ani chvění talismanu nemohlo teď Gwarra zastavit, jeho touha po obrazu ho zaslepovala a vedla stále dál a dál do hradu.

Před velikými dveřmi se stařík zastavil. Otevřel je a pokynul Gwarrovi, aby vstoupil.

Amulet se chvěl tak, jak nikdy doposud. Skoro křečovitě. Ale svého pána ovlivnit nemohl. Ten uprostřed sálu spatřil dívku z obrazu. Jeho srdce vzplálo jasným plamenem. Nerozmýšlel se, ani se nerozhlédl a spěchal jí vzdát hold. Klekl před ní na kolena a pak si podle vzoru člověka vedle sebe lehl. Celý blažený z toho, že může ležet své bohyni u nohou, líbal koberec a vzdychal štěstím. Amulet kmital ve vysokém tempu a tloukl Gwarra do prsou. Ale nic nezmohl. Rozumové uvažování bylo odstaveno na vedlejší kolej a tam zablokováno.

Oba sourozenci byli na výsost spokojeni. Dlouho byli o hladu a teď náhle, v jediném dni se dostavily hned dva chody. Začali znovu kouzlit. Celá kakofonie zvuků se drala z jejich úst a ruce se jim nezastavily. Neustále opisovaly smyčky tajemných symbolů a svazovaly jimi těla obětí pevněji a pevněji. Kdyby se teď Gwarr nebo Runard zkusili pohnout, asi by se jim to nepodařilo. Jenže oni to nezkoušeli. Stále leželi na zemi u nohou svého idolu a prožívali svůj nádherný sen, jehož konec se již blížil. Byli chyceni do léčky a skoro ztraceni.

Kouzla byla dokončena. "Ti lidé jsou stále stejně hloupí," pronesla Beth tím starým jazykem.

"Máš pravdu, sestřičko," odpověděl jí Gath, "naštěstí pro nás. Dáme se do jídla."

Jejich obličeje a ruce se změnily. Zuby se zvětšily tak, že jim ústa nešla zavřít. Oči se jim podbarvily krví a získaly temný lesk. Nosní dírky se roztáhly a z koutků úst odkapávaly žluté sliny. Ruce zhrubly a prsty zesílily. Nehty vyrostly a ztvrdly, jejich ostré špičky připomínaly drápy.

Místností zaznělo zavytí. Oba sourozenci se vrhli na Runarda. Zuby a drápy rvali z jeho těla maso a hned je polykali. Jazykem, pokrytým chlupy, lízali z koberce krev.

Zvuky vyrušily tu část Gwarrovy mysli, která byla ukolébána krásným snem. Vytí a mlaskání jej poněkud rušilo. Zbytku mysli se podařilo vymanit z magických pout. Pomalu se Gwarr stával sebou samým. Jeho mozek opět začal logicky uvažovat.

Ze všech stran se do Gwarrových smyslů řítily známky nebezpečí. Zvuky, které probudily jeho mysl, pach čerstvé krve, tlučení amuletu do prsou. To vše signalizovalo nebezpečí. Ale jaké? Gwarr chtěl zvednout hlavu, ale nešlo to. Zkusil ji alespoň otočit směrem, odkud se ozývaly podivné zvuky. Pomalu, velice pomalu, s použitím veškeré síly, kterou měl, se mu podařilo hlavou nepatrně pohnout. Jedním okem zahlédl krvavou hostinu obou sourozenců na vedle ležícím těle. Stěží poznal jejich změněné rysy.

V okamžiku, kdy zahlédl Beth v této nové podobě, část kouzel, kterými byl svázán, povolila. Již necítil k Beth bezmeznou odanost a lásku, ale jen hnus. Zkusil vstát. Nešlo to. Něco mocnějšího než jeho svaly ho poutalo k zemi. Nezbylo mu než sledovat hostinu dál.

Zloba, vztek a hnus v něm rostly a dávaly mu sílu. Stále však jí nebylo dost. Vzpomněl si na otcova slova: "V tom amuletu je skryta mocná síla. Traduje se, že tam snad byla vložena samotným Kaliem ještě předtím, než se probudili lidé. Uchovávej ho vždy při sobě."

S použitím všech sil, které měl v sobě, se Gwarr snažil pohnout rukou. Podařilo se. Pomalu, krok za krokem, s obrovským vypětím, ji přesunul k amuletu. Uchopil ho. Náhle v něm rostla moc. Prýštila z amuletu a proudila do všech částí jeho těla.

Gwarr vstal. Ozval se velký praskot a všude kolem jeho těla se objevily malé modré ohníčky. Náhle byl volný a mohl se zase hýbat. Vytáhl meč z pochvy.

Obě bestie uslyšely praskot a zvedly hlavy od zbytků Runarda. Z úst jim vyšel pekelný výkřik. Nevrhly se však na Gwarra. Naopak začaly ustupovat pryč od něj a vracela se jim při tom jejich původní podoba.

Náhle jako vítr vnikl do místnosti přízrak v žluté látce s černou skvrnou místo obličeje. Zastavil se uprostřed sálu. Beth ukázala na Gwarra: "Tragh!"

Přízrak se otočil a z jeho napřažené ruky vylétla na Gwarra ohnivá koule. Gwarr skočil stranou a vytáhl z opasku dýku. Vrhl ji proti přízraku, když uskakoval před další koulí. Dýka zasvištěla vzduchem a prolétla skrz přízrak, jako kdyby tam nebyl. Ten se začal smát a další koulí donutil Gwarra vyskočit do vzduchu.

Znovu a znovu se Gwarr vyhýbal ohňovým koulím, které z rukou vypouštěl stále se smějící přízrak. Nevěděl, jak bojovat, neboť jeho zbraně procházely přízrakem bez zadrhnutí. Jednou se dokonce dotkl přízraku rukou. Oheň, který mu přitom projel celým tělem, ho na chvíli ochromil natolik, že následující kouli neuhnul a ta ho srazila k zemi. Naštěstí se pak stačil dostatečně rychle odvalit stranou.

Nakonec si Gwarr vzpomněl na svůj talisman. Uchopil ho levou rukou a v pravé pevně sevřel svůj meč. Pokud by to nevyšlo, asi by to bylo naposled. Další zásah koulí už by nepřežil. Gwarr se vyhnul dvěma koulím a dostal se až k přízraku. Drže pevně amulet sekl mečem. Tentokrát meč neproletěl žlutou látkou, ale zastavil se na ní. Ozvalo se zazvonění. Gwarr znovu sekl po přízraku. Ten zanechal vysílání ohňových koulí. Náhle se zavlnil a když se obraz ustálil, hleděl Gwarr do své vlastní tváře. Před ním stál jeho naprostý dvojník. Stejné tělo, stejně oblečené se stejnými zbraněmi. Dokonce i jizvy na tváři byly stejné. Gwarr chvíli zíral a tím poskytl svému nepříteli možnost zaútočit první.

Chvění mečů rozeznělo okolí a namáhaný kov zpíval. Jiskry se rozlétaly všude kolem a pach pálené látky naplňoval chřípí. Oba soupeři byli skoro stejní. Stejně rychlí a tvrdí v útoku i obraně.

Gwarr však byl, díky amuletu, přece jen o něco lepší. Krok za krokem, úder po úderu získával převahu. Po půlhodině šermu byl již rozdíl znát. Přízrak teď útočil jen sporadicky. Několikrát už také špička Gwarrova meče zasáhla soupeřovu kůži na pažích.

Po sérii dobře mířených úderů se ocitl přízrak v koutě. Gwarrův meč se jako šíp zabořil do jeho těla. V tom okamžiku přízrak zmizel.

Gwarr si oddechl a chtěl uschovat meč. Koutkem oka však zachytil v místnosti pohyb a reflexivně uhnul stranou. Na místo, kde stál, dopadl proud ohně a ožehl stěnu natolik, že pukla. Gwarr se otočil a uviděl strůjce ohně --- proti němu stál velký červený drak a z nozder mu unikal dým.

Teď už Gwarr věděl, kam zmizel přízrak po té, co byl proboden. Znovu musel uskočit před žhavým plamenem, který sežehl vyřezávaný příborník v prach. Gwarr uhnul stranou a vbodl meč drakovi z boku do těla. Ještěr se otočil a meč setrvačností vyletěl z těla a spadl na zem. Dříve, než ho však Gwarr stačil sebrat, drakův plamen proměnil meč v louži kovu.

Co teď? Jedinou Gwarrovou výhodou byla rychlost. Proto běhal kolem dokola a stále se držel drakovi za zády. Ten se vztekle otáčel a snažil se Gwarra zasáhnout plamenem. Kouře v místnosti přibývalo a zhoršovala se viditelnost.

V drakově slabší chvilce se Gwarrovi podařilo vyskočit svému soupeři na záda. Když to drak zjistil, začal sebou trhat a škubat. Narážel při tom do zdi. Gwarr měl co dělat, aby se na kluzkém a horkém hřbetě udržel. Byla to však zřejmě jediná šance, jak draka zdolat.

Vždy, když se ještěr na chvíli zastavil, aby se rozeběhl jiným směrem, Gwarr popolezl výše. Takže zatímco drak demoloval místnost, barbar šplhal výš a výš, až se ocitl drakovi na krku. Sevřel nohama vší silou dračí krk a snažil se ho škrtit. Kožené kalhoty začaly doutnat. Stále však svíral málo na to, aby soupeři ublížil.

Náhle si Gwarr vzpomněl na svůj bič. Vytáhl ho z kapsy od kalhot a nahodil drakovi kolem krku. Konce překřížil a začal utahovat. Bič vnikl ještěrovi mezi krční obratle. Drak přestal vypouštět dým a stoupnul si na zadní. Předníma nohama se snažil srazit Gwarra na zem. Ten se drakovým ranám vyhýbal a stále svoji smyčku utahoval.

Bič začal hořet. Gwarr ho naposledy napnul a ucítil lupnutí. Drakova hlava spadla dolů. Hořící bič nevydržel napnutí a praskl. Drak spadl na zem a otočil se při tom na bok. Gwarr měl co dělat, aby seskočil a nebyl drakovým tělem zavalen.

Leže na zemi, Gwarr zhluboka oddychoval a pozoroval okolí. Drak nastoupil zpětnou přeměnu. Postupně se zmenšoval a žloutnul, až se zcela změnil v přízrak. Pak sálem zafoukal větřík a žlutá látka splaskla. Chvíli ležela zmuchlaná na zemi, než se změnila v prach. Stěny sálu začaly průsvitnět, až zmizely úplně.

Spolu s mizením hradu se měnila i okolní krajina. Jezero rozlilo své vody a kraj se změnil na močál. Statné duiviky se zkroutily a spletly své větve do bizarních sítí. Jejich listy původně zlatě zářící ztratily vznešený tvar a jejich barva teď byla mrtvolně šedozelená. Uprostřed této krajiny naplněné zmarem a smrtí se nacházel veliký plochý balvan - pozůstatek hradu.

Kolem balvanu rostly ze země kamenné rampouchy a na nich byly nasazené lebky. Malé, velké i normální, s rohy, hřebeny i bodáky, se zuby normálními, pilovitými a víceřadými, s tesáky a kly, s různými počty otvorů pro oči i lebky, které ani zdaleka nepřipomínaly lidské. Už jen představa, jací tvorové je kdysi nosili, vyvolávala hrůzu. Dva z rampouchů byly neobsazené.

A uprostřed tohoto balvanu stáli Gath s Beth a oba měli v očích nenávist. Gwarr pohlédl na Runardovo tělo ležící Beth u nohou a seznal, že mu tato scéna není neznámá. Ale vždyť nic takového nezažil!

Beth natáhla ruku a objevil se jí v ní meč. Dlouhý, štíhlý, s rukojetí zdobenou hady. Gath natáhl ruku a uchopil s ní řemdih. Gwarr natáhl ruku a sejmul ze zad kyj --- poslední zbraň, kterou ještě měl, když nebudeme počítat několik hvězdic v jeho kapse. Runard nenatáhl ruku, neboť je už neměl. Gath přistoupil k jeho krvavým zbytkům a levou rukou uchopil jeho lebku. Pak přišlápl tělo a lebku odtrhl i s kusem krku. Ustoupil pár kroků stranou k jednomu z neobsazených rampouchů a lebku na něj narazil.

Zatímco Gath prováděl svou krvavou práci, Gwarr si vzpomněl. Obraz! Scénu, kterou měl před sebou, viděl na obrazu. Včetně meče v Bethiných rukách a Gathova řemdihu. Pohlédl Beth do obličeje a zjihl. Jeho srdce opět ovládla Bethina čarovná krása. Gwarr cítil nezměrnou lásku k Beth a toužil jí spočinout u nohou.

Talisman, který stále svíral v levé ruce, ho vrátil do reality. Připomněl mu pravou podobu jeho nepřátel, ve které požíraly Runardovo tělo, jejich hrozivého služebníka i poslední neobsazený rampouch, který zřejmě čekal na jeho hlavu. Kouzlo bylo zlomeno.

Gwarr zvedl kyj nad hlavu a s levou rukou na talismanu, pěnou u úst a šílenstvím v očích se vrhl na Gatha. Křičel při tom ze všech sil svůj bojový pokřik: "Rr rá."

Gath možná býval dobrým válečníkem, ale zastavit Gwarra nedokázal. Ten svým kyjem jediným úderem zarazil Gathovu hlavu do těla. Pak se otočil a vrhl na Beth. Stále se však musel dívat na její půvaby a to zpomalilo jeho reakce. Beth stačila nastavit svůj meč kyji do cesty. Zbraně se srazily. Meč projel kyjem jako nůž máslem a Gwarrova zbraň se rozpadla na dva kusy. Barbar jen zachrčel, odhodil zbytek kyje a skočil na Beth. Holýma rukama uchopil její hlavu a dříve než mohla svůj meč použít, dříve než obě těla dopadla na kámen, jí zlomil vaz.

Gwarr se zvedl ze země a pohlédl za spoušť kolem sebe. Vztek ho přešel, když uviděl kolem sebe jen samé mrtvé. Beth s Gathem se však začali po smrti měnit. Nejprve jejich těla získala podobu, ve které pojídali Runarda. Potom se tyto zvířecí rysy prohloubily. Ale ani na podobě šelem se změna nezastavila. Zvířecí rysy, drápy a tesáky se stále zvětšovaly a zbytek zmenšoval, až nakonec na místě zůstaly jen dvě lebky s obrovskými tesáky, obkroužené řadou drápů.

Kámen se zachvěl a na jeho okraji vyrašily dva nové rampouchy. Gwarr uchopil obě lebky a chtěl je nasadit na rampouchy, ale amulet se rozkmital. Gwarr se zarazil. Proč by je vlastně měl nasazovat? Raději je odložil na zem.

Runardovo tělo hodil do močálu, kde velice rychle kleslo ke dnu. Oba koně musel nechat na místě, skrz močál nevedla žádná cesta a on sám měl dost práce dostat se po větvích pryč. Jediné, co Gwarrovi zbylo na památku, byl meč, se kterým bojovala Beth. Byl z podivného kovu a zřejmě byl jeho autorem jeden z dávných mistrů.

Dva dny trvalo Gwarrovi, než se mu podařilo najít soutěsku, kterou se dostal dovnitř. Další dva dny se brodil prudkou bystřinou, která nyní soutěskou tekla. Alespoň, že to bylo po proudu. Potom zamířil do Assénu, kde se v první hospodě pořádně ožral.

Osudný úder

Radim Ballner

A máchla mečem...

6 (skoro) statečných

Lukáš Sábo

1. Hrdina

Hlavním hrdinou této povídky je Grandir Všemocný. Je úžasně silný, obratný, odolný, krásný, moudrý, bystrý, rychlý a statečný.

Když jednou omylem řekl: "Jdi mi k šípku," rozhodl, že je příliš hrubý, a proto spáchá sebevraždu. Oběsil se.

To aby si čtenář neříkal, že hlavní hrdina povídku zase jako vždycky přežil.

Prolog

Prodavač seděl ve svém antikvariátu a četl si v jedné z knih, které před chvílí vyhrabal z hromady prachu. Četl: "Když zvedneš právě ten pravý prst pravé ruky v pravé chvíli právě tak, jak správně, pravdivě a pravě psáno jest právě zde, přiblíží se pravá brána těch pravých zemí."

Prodavač se ušklíbl, zvedl prst a četl dál: "Pak prav: Pravá zpráva právě pravá praví bráně pravá práva. Jestli je ta zpráva pravá, má ta brána správná práva. Otevři se bráno."

Prodavač knihu zaklapl a hodil do krbu. "Blbost," pomyslel si, "to si nikdo nekoupí."

Pak se rozhlédl po svém krámku a zjistil, že všechny jeho knihy zmizely.

Brána se otevřela.

2. Jak to všechno začalo, skončilo a co bylo mezi tím

Šli jsme nádherným zeleným lesem. Já, Coridos II., a můj přítel Galiusor I. - oba z rasy lidí.

Hledíme před sebe a co nevidíme?

Nevidíme nic, neb se na nás shora sesypal soumrak a pak také spousta knih. Jelikož byly psány cizím jazykem, rozhodli jsme se je obětovat bohům. Objevil se bůh hromu Bác a pravil: "Za to, že jste mi tyto knihy obětovali, vám dám nadpřirozené schopnosti. Ty (to jako já) budeš částečně vědět, co je v těch knihách psáno. A ty (samozřejmě Galiusor) budeš; bác bum bum prásk, promiňte, já si musel bouchnout; geniální. Protože jste mne však nedávno hrubě urazili, posunu vás v čase o 1000 let a vytvořím některé z tvorů, o nichž se v těch knihách píše. Až se rozední, zmizíte."

. . .

Šli jsme spát do vily na kopci. Vypadala docela pěkně, jenom nás trochu znervózňovaly keře, které si pobíhaly po zahradě a lovily ptactvo z krmítka.

Když jsme vstoupili dovnitř, oblohu rozčísl blesk a zazněly píšťaly varhan. Dveře se za námi automaticky zamkly. Klika poděšeně utekla.

Zazvonil jsem na zvonek a zatímco jsem zkoumal, proč má místo rukojeti hada, utrhl se masivní křišťálový lustr, avšak Freddy ho ukradl dřív, než mě stihl rozmačkat.

Vyšli jsme po schodech do vyššího patra. Freddy otevřel nejbližší dveře. Z těch vyletěl ostrý disk a neškodně mu přeletěl nad hlavou ve výšce tří stop. Za diskemvyrazilo ven 5 duchů, 2 zuvumbie, 3 netopýři, 1 Peter Pan a 2521 zrnek prachu (údaje dodal Galiusor I.).

Rozhodli jsme se, že v oné místnosti přespíme.

Dveře se za námi opět zavřely a zamkly se tak hluboko, až vypadly z pantů.

Noc proběhla celkem klidně, když nepočítáme sny o oživlých mrtvolách, což nám vykládal se smíchem ráno Galiusor a dodal, že je vtipné, když se člověku zdá o něčem, co neexistuje.

"Jasně," přisvědčil oběšenec visící ze stropu a nejtmavší kout na nás spiklenecky mrkl.

. . .

CVAK! Otoč na **2543**.

(2543)

Ze zdi na tebe vyletělo 5 šipek. Pokud jsi i tohle přežil, otáčej na 2543 tak dlouho, dokud nebudeš mrtvý.

. . .

Plošinu popíšu blíže, neboť je to nejdůležitější místo v celém příběhu.

Byla to vlastně mírně vyvýšená skála, okolo níž stálo šest stalaktitů, na každém nabodnutý kámen, který se podobal lidské lebce, nebo možná lidská lebka podobná kameni.

Viditelnost tu byla asi jako v holmesovských detektivkách, ale přesto se daly spatřit mraky. Ty mraky se tvářily strašně poťouchle. Například jeden vypadal jako znetvořený člověk, jemuž z nosu leze řetěz, jiný jako duch, jehož hlava má profil ramapitheca, ale to víte - mraky jsou holt mraky.

Ještě výše, nad oblaky, se vznášel nápis:

Vážení savci - ne - ***psavci všeho druhu***

a pod ním cosi o nějaké soutěži. Úplně nahoře, téměř mimo hranici viditelnosti stálo:

42 Dech draka

Existovalo to pouze černobíle.

Na plošině stála mladá dívka. Její šat se skládal z oslintaného hadru, který zakrýval pouze to nejnutnější, čelenky, do níž měla narvané čelo, takže kdyby ji sundala, její hlava by připomínala přesýpací hodiny, a bot, jejichž podpatky, ostré, že by se jimi daly zašít děravé trenky, byly ze zlata. V rukou držela meč.

Když ji Zátěž spatřil, odhodil svou teplákovou soupravu a odhalil se pouze ve svých potrhaných plínách a černobílých podkolenkách se vzorcem kosočtverců. Padl před dívkou na kolena a začal z její krásy zvracet. (Právě tento okamžik je zachycen v Dechu draka 3/1994 na straně 42.)

. . .

"No á?"

"No bé!"

"No cé!"

"No dé!"

"Hm ... no dobře. Stejně to poser... prohrajete."

. . .

Epilog

"Mám geniální nápad," řekl Zátěž.

(redakčně zkráceno)

Soutěž tedy skončila a ti, kteří nevyhráli, nemusí být smutní. Vždyť prokázali svou odvahu a schopnost něco stvořit (ne jenom pasivně konzumovat výtvory jiných). Všechna soutěžní díla nás potěšila a s radostí jme mohli konstatovat, že mezi vámi vyrůstá nejeden potenciální spisovatel - jen začít!

Tak tedy ti, kteří se zúčastnili, vyhráli (alespoň sami nad sebou), a vy ostatní máte šanci příště!

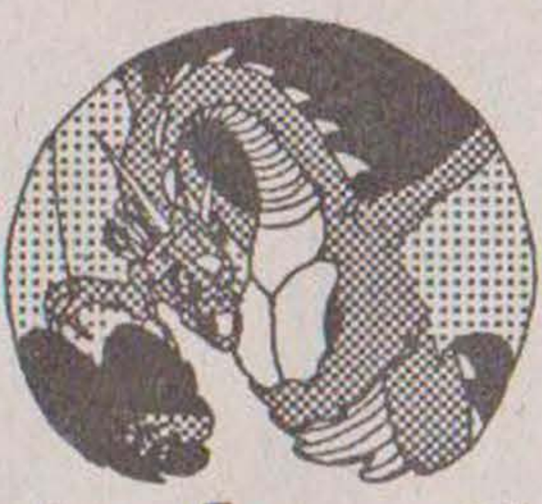
Sansom & Bouchi

Dech draka

DRAČÍ
DOUPĚ

⁂

Cesta ztracených stínů



jeskyně
6.

Cesta ztracených stínů

0. Nepovinný úvod

Tato jeskyně byla napsána pro oddech hráčů i PJ od věčných bitev a soubojů - je založena téměř čistě na inteligenci a schopnostech úvahy a improvizace. Válečníci si v žádném případě na své nepřijdou, leda by si PJ chtěl trošku pohrát a systém oživit několika nestvůrami.

PS : nestvůry autorem použity nejsou, protože se do věže vlastně nemají jak dostat....

Pro PJ : počet zamčených či nezamčených dveří, truhel ap. budiž závislý na sestavě výpravy...

PS pro PJ : osobně jsem zvyklý dodělávat "dungeon" za pochodu podle spádu hry, nálady hráčů a v neposlední řadě podle právě se vyskytnuvších "geniálních" nápadů. Taková jeskyně dá sice PJ daleko víc zabrat, ale na druhou stranu je skutečně živá. Proto jako autor zásadně trvám na tom, aby se tato jeskyně nebrala jako pevný scénář, ale nechť PJ vyšiluje, nelogičtí,trápí postavy..., zkrátka a dobře, milý PJ - pobav se taky!

Poznámky pro PJ v textu jeskyně jsou psány kurzívou.

Popisy nestvůr a kouzelných předmětů uvádím na závěr.

1. Pověst

V Zandi, okrajové části logionského panství, roste už od nepaměti hvozd, zvaný Faiarův. Jeho středem vede několikero cest, ale stále méně poutníků putuje stínem staletých stromů. Je to proto, že již mnoha elfům, lidem i jinému národu se při vstupu do hvozdu ztratil jejich vlastní stín, a to i ve dnech, kdy slunce prosvítalo korunami stromů nad stezkou. Stíny navíc nemizely tak, že by slábly - odcházely nezávisle na svých pánech kamsi do nitra hvozdu. Pak najednou ten, komu stín odešel, ztratil sílu i duševní svěžest, moudří pak postrádali i svou sílu magickou. Ačkoli slabost časem pominula a i stín se vrátil, málokdo cestu hvozdem opakoval.

2. Úvod a další informace od Rebeky

Postavy se zřejmě vydají do Logionu - je to přístavní město a sídelní město království. Na hradě sídlí s králem jakýsi kouzelnický mladíček, ale maják uprostřed logionského zálivu (na ostrůvku asi 500 sáhů od břehu) spravuje hobití mážka Rebeka. Ta může postavám poskytnout další informace.

U REBEKY: při vstupu do majáku se vyvazuje veškerá magenergie z aury i kouzelných předmětů všech procházejících, takže postavy jdou dovnitř bez magenergie v hlavách i prstenech. (Rebeka má na druhé straně majáku maličkou, magicky skrytou branku, která magenergii neodebírá). Při odchodu se odebraná magenergie vrací.

Faiar, jak se postavy dozví, byl do období asi před padesáti lety jeden z nejslavnějších mágů v Logionu a širokém okolí. Ke stáru však propadl pošetilým myšlenkám na nesmrtelnost a hledal cestu, jak oddálit stáří nebo jak se vrátit po smrti zpět. Hledal staré i nové cesty a jeho pokusy (údajně) nebývaly právě bezpečné.

Jednoho dne, když chtěl provést jeden ze svých pokusů s Bránou Nebytí, veden neznámým popudem odstranil Faiar ze své Čelenky Hvězdných Sfér centrální Diamant. Pokus pak provedl se slabší magickou silou - prý aby nepopudil Temnotu. Jeho asistent pak po několika dnech nalezl Faiara v jeho hrobce na křišťálovém katafalku. Když sledoval pohled zřetelně živých Faiarových očí, narazil mladík na cosi, co ho přivedlo k šílenství - nikdy neřekl, co spatřil a po několika letech zvolil sám smrt. Jediné, co ohledně Faiara kdy pronesl, bylo, že "pán je Tam - je v Stínu...". Veškerý personál Faiarovy tvrze samozřejmě vzal velmi rychle do zaječích a brána tvrze se zavřela. Dosud nikdo neměl chuť ani odvahu jít se podívat dovnitř.

Praktická upozornění:

- co Rebeka slyšela, tak téměř vše bylo ve Faiarově tvrzi na požádání - včetně služeb vázané magie tvrze!

- stíny v hvozdu nemizely, pokud měl dotyčný u sebe olej ze světélkujících orgánů hlubinných raků (1 dávku lze od Rebeky odkoupit za 200 zlatých). (pro PJ : tento olej navíc v 50% případů odpuzuje od útoku neviděné...)

Pokud si olej nekoupí, je 50% riziko (každý den a u každé postavy), že Faiar si "půjčí" stín a vytáhne z něj polovinu životů (děsivá slabost po 6 hodin, tj. bonus za sílu je o 3 a bonus za obratnost o 4 menší) nebo veškerou magenergii majitele stínu.

3. Tvrz

Tvrz nechť si PJ načrtne sám, neboť není podstatnou částí výpravy. Nachází se asi 3 dny cesty z Logionu uprostřed Faiarova hvozdu. Obvodová zeď je čtvercová s hranou 30 sáhů, zeď je vysoká 6 sáhů, hladká, zdi viditelně magicky udržované a neporušené *(zeď je "inteligentní" a "natahuje" se v místě napadení).* V každém rohu tvrze je vížka o hraně 4 sáhy, vysoká 10 sáhů. Brána je směrem k severu, zavřená - *otevře se na pouhou prosbu o otevření.*

Uvnitř tvrze je hospodářská budova, pár už zhroucených dřevěných staveb, studna a Faiarova věž. Hospodářská budova obsahuje spořádaně vyklizenou kuchyň a jídelnu, pár pomocných provozů (kovárna, truhlárna...), sklep (jednoduchý) a několik obytných místností pro personál. *Nikde se nedá najít víc než opuštěná ohniště, snad nějaký ten brus či rožeň..*

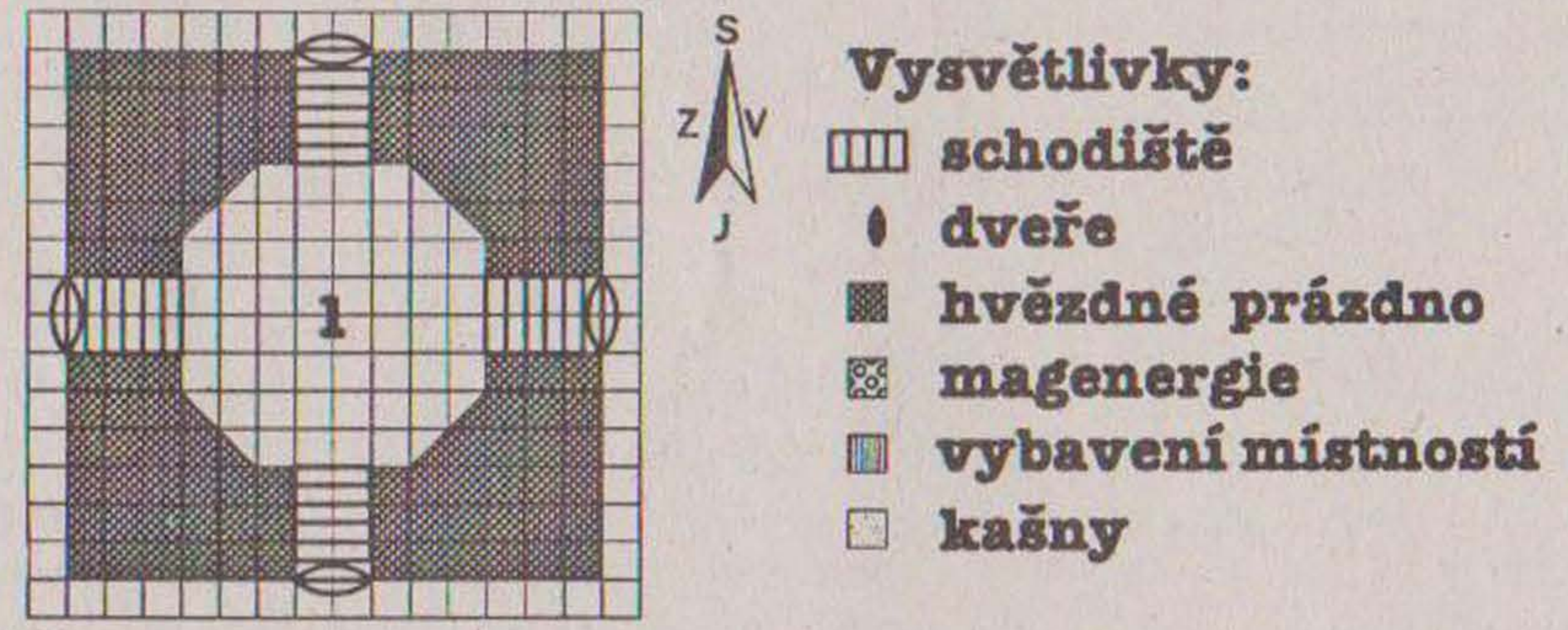
Faiarova věž je hladká, matně černá a evidentně (a ne málo) magická. Stojí uprostřed tvrze, je kruhová a má poloměr pouhé 4 sáhy. Vysoká je 15 sáhů. Nemá žádná okna, dveře a není přístupná ani shora. *Co postavy neví, je, že ve skutečnosti je tato věž zásobníkem magenergie pro tvrz i kouzelníkovo sídlo, které se nachází kdesi v rozměru sféry Jésael.* Jediným prvkem, který vybočuje z jednolité černi věže, je zlaté klepadlo.

UPOZORNĚNÍ: *pokud by postavy s možností vidění magenergie chtěly tuto vlastnost použít, mají poněkud smůlu - Faiarova věž je magenergií tvořena. Takže tam, kde se o magenergii v textu mluví, je místo "magenergie" třeba chápat "velmi mnoho magenergie"...*

4. Vstup do věže

Pokud postavy zaklepou na věž, ozve se jasný kovový zvuk a tichý hlas : "PŘEJETE SI?". *Je potřeba požádat o vstup do věže - postavy si však musí vymyslet pádný důvod, proč by je věž za svým pánem měla pustit (např. donáška zprávy z Logionu ap.).*

5. Věž



POPIS MÍSTNOSTÍ

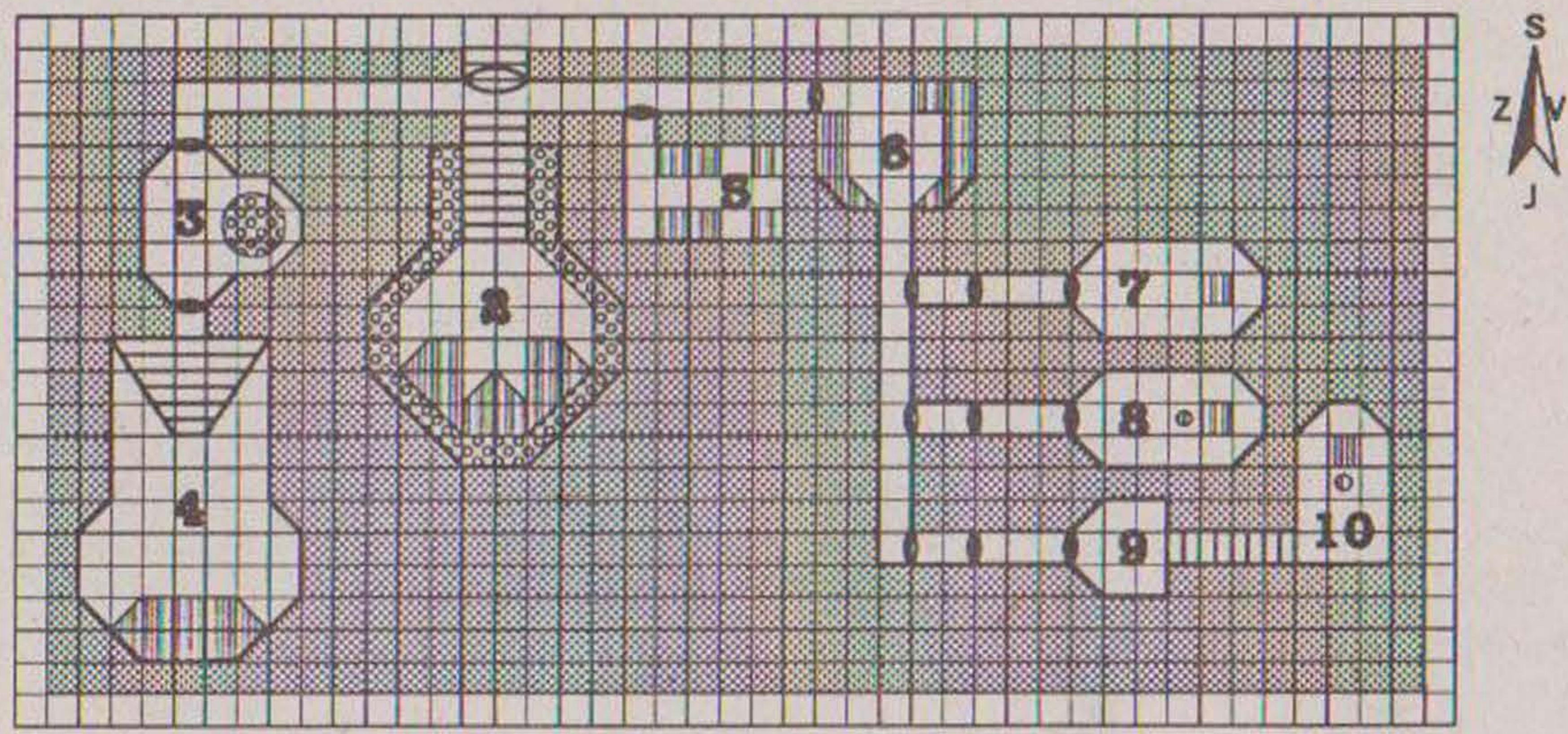
1) Postavy stojí na jakési plošině uprostřed hvězdného prázdna. Z plošiny vedou čtvery schody ke dveřím, označeným

- Faiarovým portrétem (S, ložnice a hostovské pokoje)
- emblémem knihy a svitku (V, knihovna a studovna)
- emblémem sršících blesků (J, laboratoře)
- emblémem mříže (Z, kobky a krypta)

Pokud se postava podívá z plošiny dolů, háže si proti pasti Odl+Int - 7 - nic/závrať a pád (i dole jsou hvězdy...). Postava, která se z plošiny "zřítí", se octne ve tmě v místnosti 23, její věci v místnosti 24 - slyší kapání a ozvěnu, ozvěnu, ozvěnu....

LABORATOŘE

Všechny místnosti jsou obloženy šedým kamenem, který dokáže až neuvěřitelně aktivně navazovat volnou magenergii seslaných kouzel (kdyby se Faiarovi něco nepovedlo). Obecně : na pohlcení každých 5 magů seslaného kouzla stačí "chodbě" 1 sáh (např. Černý blesk je "vcucnut do zdí" během prvních 5 sáhů letu!). Chodby osvětluje zlatavé světlo prýštící jakoby odevšad.



Postavy po vstupu do laboratoří vidí proti sobě schody směrem dolů a Faiarovu "kryptu cenností", ale nemohou do ní projít, pokud se nenapijí vody ve Faiarově pokoji (viz. 26). (Pro případ lámání kouzla může věž libovolně přesouvat magenergii z méně namáhaných míst do míst, kde je jí potřeba. A disponuje magenergií značně velkou...).

2) Faiarova "krypta cenností". Plocha (stůl) na jihu je ze zlata a malachitu. U stěny leží Čelenka slyšení, Dýka a Diamant hvězdných sfér. Vedle Diamantu leží svitek se zaklínadlem Spojení. Na dvou výběžcích plochy stojí sochy barbarů s dlouhými meči.

Jsou-li požádáni, nechají kohokoli projít a cokoli si vzít (prosba však musí říci, co chce mluvčí vykonat, např. "nechte mne, prosím, projít a vzít si diamant..."), jinak útočí - jsou magičtí a jejich meče kromě úderu zraňují i magií - ÚČ soch je 14/+8.

Barbaři mají za úkol vrátit zpět případné ukradené cennosti - jakmile je postava pustí, seberou je a položí zpět na stůl, tj. nepronásledují a nemstí se. Rány se jim magicky zacelují téměř ihned, jsou totiž svázáni s magií věže. Zabije je jen zásah (či zásahy) v jednom kole za 40 životů - pak se roztříští.

3) Místnost obsahuje silně magický sloup o průměru svou sáhů - *je to Faiarův Sloup Života. Jeho popis naleznou postavy v knihovně.*

4) Schody vedou 3 sáhy hluboko a končí na podlaze síně. Místnost není obložená šedým antimagenergetickým kamenem. Její stěny jsou ošlehané magií, zejména pak v místech rozšíření - na východ (kde je zrcadlo) a na západ (kde jsou na zdi okovy). Plocha na jihu je napohled z leštěného černého dřeva, *ve skutečnosti je tam však díra asi 30 sáhů dolů, kde prázdno končí hladinou magmatického jezírka. Nahoře si mohou postavy povšimnout jen poněkud zvýšené teploty. (Faiar byl sice lidumil, ale banditům poskytoval jen velmi prostou kremaci)*

5) V místnosti jsou čtyři truhly. Dvě větší obsahují vyhozené svitky a magické ingredience, dvě menší zbytky prstenů, čelenek a podobných magických předmětů. Prostorem poletuje solidní množství volné magenergie, která je však promptně stahována do stěn.

(Vše jsou bezcenné zbytky - zlato a podobné pozůstatky dají tak 500 zlatých. Pokud ale postavy vynesou ven svitky nebo kouzelné předměty, začnou se uvolňovat démoni a magické síly dle fantazie PJ).

6) Na policích kolem stěn místnosti jsou prazvláštní věci - poněkud magické hlavy, mramorové, ale s živýma očima a ústy *(dokáží jen pronášet text, který čtou).* Dále hole, v jejichž hlavici je zvláštně broušený kámen *(hůl je třeba nastavit tak, aby kamenem byl vidět cíl kouzla, pak do kamene seslat libovolné kouzlo a zmizet - kouzlo se na daný cíl aktivuje po 7-12 kolech).*

Dveře do místností 7 - 9 jsou v pořadí od přístupové chodby vždy železné, stříbrné a u místnosti antimagické. Místnosti 7, 8, 10 nejsou obloženy antimagickým kamenem a jsou značně došlehané magií.

7) V místnosti je mramorový sloupek o hraně 1 sáh a asi sáh a půl před ním je v podlaze kruhový otvor hluboký 10 coulů *(slouží k zasazení hole - tady se testovala kouzla)*

8) V místnosti je sloupek jako v 7), na jeho vrcholu je jakýsi čtecí pultík včetně úchytů pro zajištění svitků. Před sloupkem stojí oválný podstavec, nahoře s mělkou kruhovou prohloubeninou *(slouží k vložení hlavy - zde se testovaly svitky a zaklínadla)*

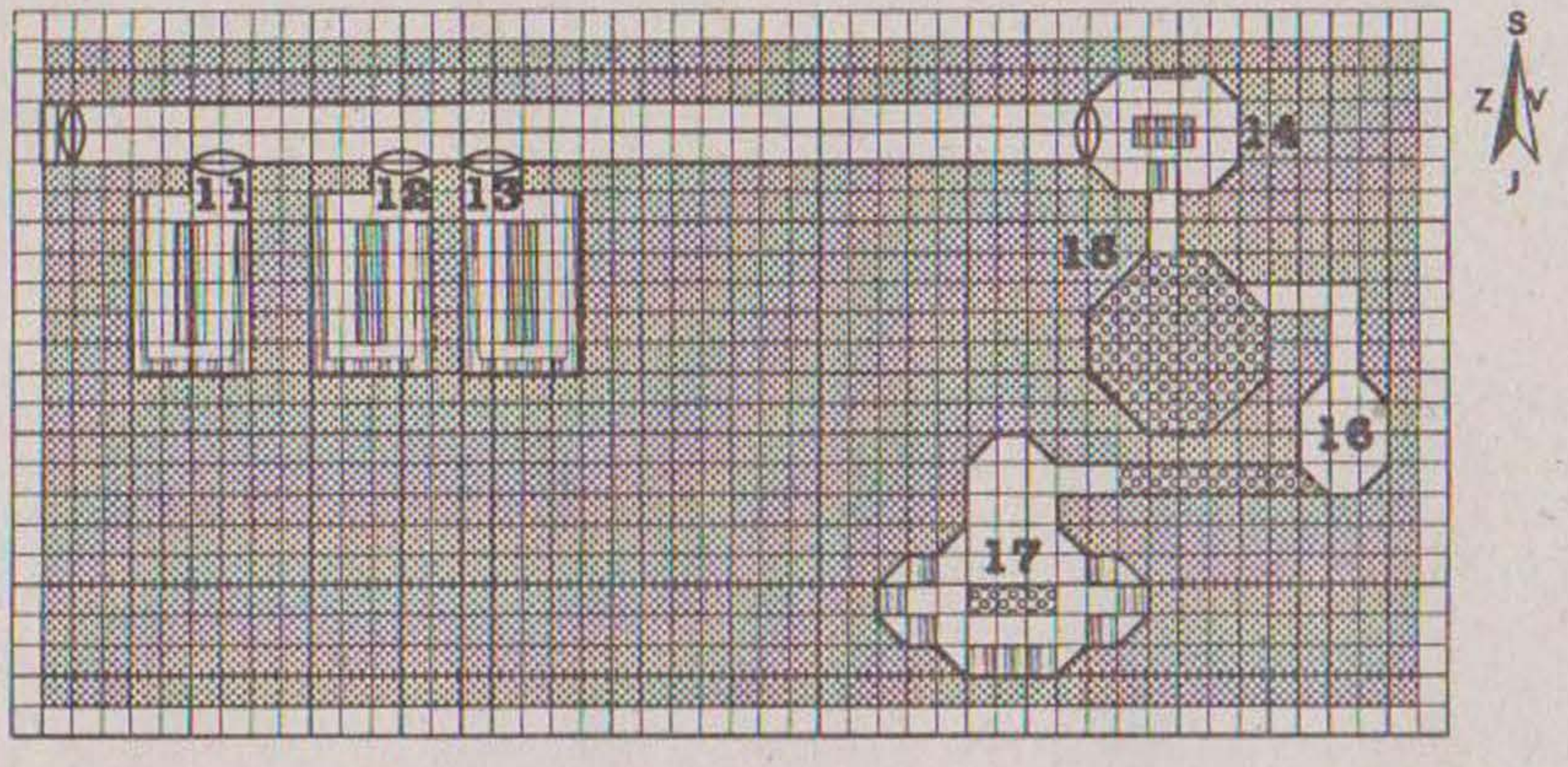
9) Místnost obsahuje na východní zdi severně od schodiště jakousi páku - schodiště je zahaleno magickým oblakem. *Tento oblak je magicky neprostupný - pokud tam postavy vstoupí, přijdou o magenergii z aury i z předmětů, včetně koulí, hůlek, píšťalek, prstenů... Poněvadž likviduje jakoukoli formu magie, zničí se takto veškeré kouzelné předměty, které mají základ v magii (tj. ty, ve kterých nejsou démoni). Oblak zachytí i magenergii jakéhokoli kouzla - např. nepovolí Hyperprostor.*

Páka slouží k rušení a (naopak) vyvolávání této clony (tj. momentálně je v pozici "zapnuto").

10) Místnost obsahuje totéž co 7) a 8). *Sem chodil Faiar testovat ta nejnebezpečnější kouzla, svitky a zaklínadla.*

KNIHOVNA A STUDOVNA

Všchny místnosti v této části jsou obkládané dřevem, vysoké jsou dva a půl sáhu, na stěnách hoří magické pochodně.



11) Knihovna, ve které se postavy setkají s veškerými známými kouzelnickými a magickými spisy.

12) Knihovna "specialit" magického a kouzelnického umění - postavy zde naleznou např. počasnická kouzla /viz. Dech Draka č.3/94, dále spisky jiných povolání. Nalézt lze spis "1000 a 1 zámek - průvodce konstrukcí" (pro zloděje), "O našich stopách aneb kterak nebýti nalezen" (pro hraničáře), "Sloup Návratu" (pro kouzelníky) a "Mé cesty alchymií" (pro alchymisty). Popis těchto spisků je za popisy místností.

13) Knihovna černé magie (místnost je zamčená čtyřmi zámky). Místností samovolně poletují knihy, přepisují se, hádají se jakousi neznámou řečí... Pokud dobrodruhové otevřou dveře *(Faiar vcházel hyperprostorem)*, proletí jim nad hlavami houf knih a svitků. *(Před tvrzí na sebe "hejno" sešle jakési šílené kouzlo, takže zmizí a jednotlivé svazky se jdou vnucovat (prozatím) slušným kouzelníkům)*

14) Faiarova studovna. U jižní stěny je nádherně vyřezávané křeslo s opěradlem vytaženým až do výšky 1,5 sáhu. Před ním je odkládací stolek na knihy. Na severní stěně visí obraz, zpodobňující Faiarova otce - mimo jiné také dobrého mága.

Křeslo je pevně uchyceno v podlaze a NEJDE S NÍM POHNOUT. Aby se postavy dostaly do chodby za ním (která není vidět a ani detekční hůlka ji nenajde, protože křeslo je nehybné - nejsou to tajné dveře), musí dostat od Faiara jeho Prsten Rozptýlení (a případně radu).

15) Před vstupem do této místnosti je nade dveřmi nápis "Věř a víra Tvá tě ochrání". Místnost sama je plná plamenů a sálá z ní horko - nic nejde vidět *(pokud někdo vejde, pak ani východ). Postavy si hážou proti pasti o Int+Odl - 7 - věří nápisu / nevěří nápisu. Pokud uvěří, plameny jim neublíží, jinak zraňují za 1k6 životů v každém kole pobytu v místnosti. Východ je potřeba natápat. Postavy při pohledu do místnosti navíc netuší ani její rozměry - vlastně vidí jen plamennou stěnu.*

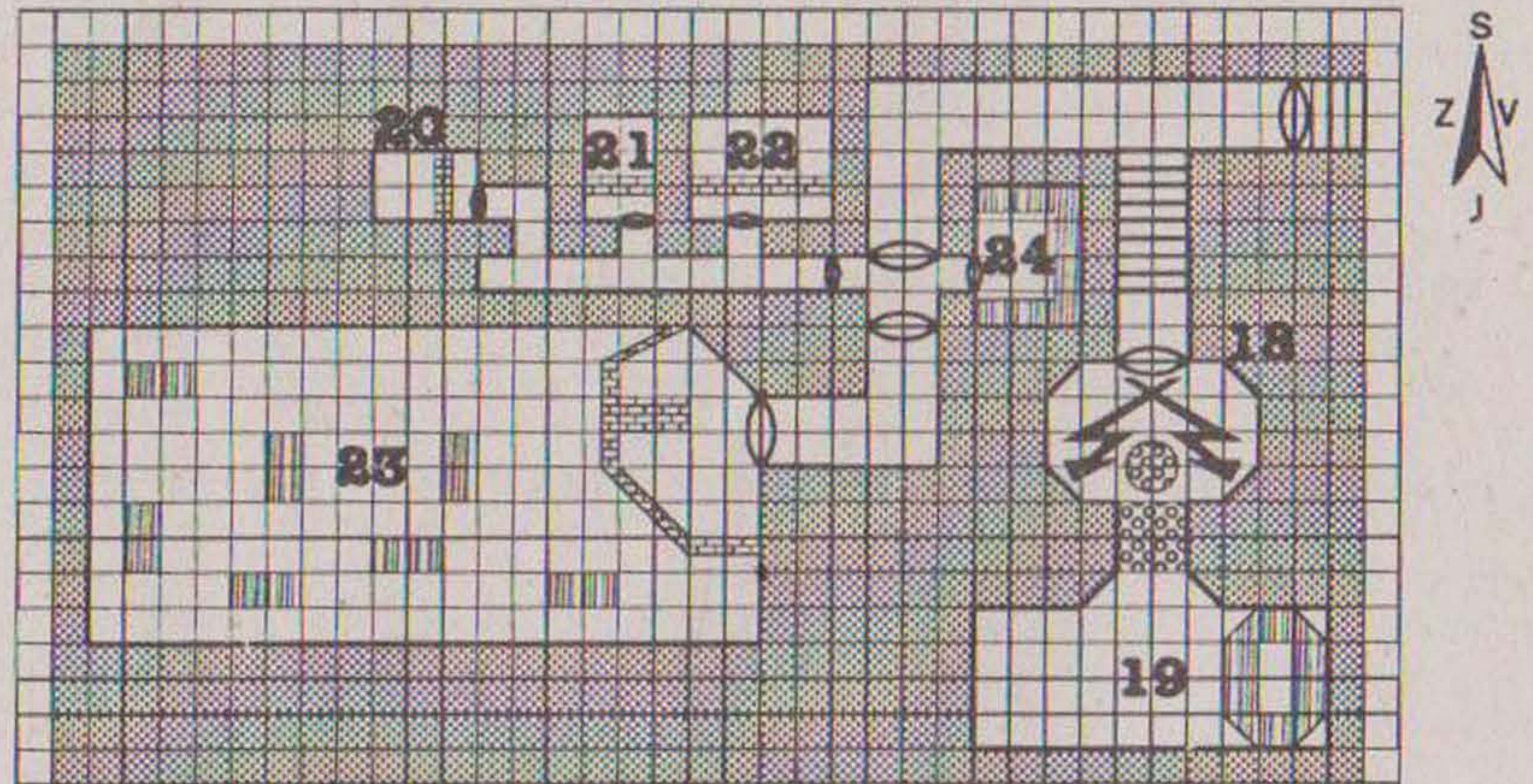
16) V okamžiku, kdy postavy vejdou do místnosti, se objeví na jižní zdi tvář prošedivělého muže a praví : "Řekni, poutníku, co hledáš v těchto zdech?". *Odpoví-li postavy "moudrost", magická zeď mezi 16) a 17) zmizí. V opačném případě muž prohlásí "zítra snad budete moudřejší", zmizí a do 17) se nedá dostat - postavy budou mít dost času přemýšlet do dalšího dne.*

17) Místnost je obložená dřevem a voní smolou, tlejícím listím, prostě vším, co dělá lesní vůni lesní vůní. Na zemi je vrstva napadaného listí (jemně magická), tu a tam kořen či spadlá větev, zkrátka idylka. Truhly jsou nezamčené, prosté, dřevěné. *Tři sáhy označené uprostřed místnosti jsou magické propadlo - vyhodí návštěvníka do 23), věci do 24) (kobky), nabrané poklady se přemístí zpět do truhel.*

*V truhlách je asi za (počet postav * 4 000) zl. kamenů, broží a podobného harampádí. (PJ upraví podle zásluh postav či podle vlastního uvážení)*

KOBKY A KRYPTA

S výjimkou místností, u nichž bude popis uveden, je v těchto prostorách zatuchlo až plesnivo (ve vzduchu), stěny jsou hrubě tesané, studené. Nic tady nehoří ani nesvítí (s výjimkou krypty), takže postavy si musí posloužit světlem samy.

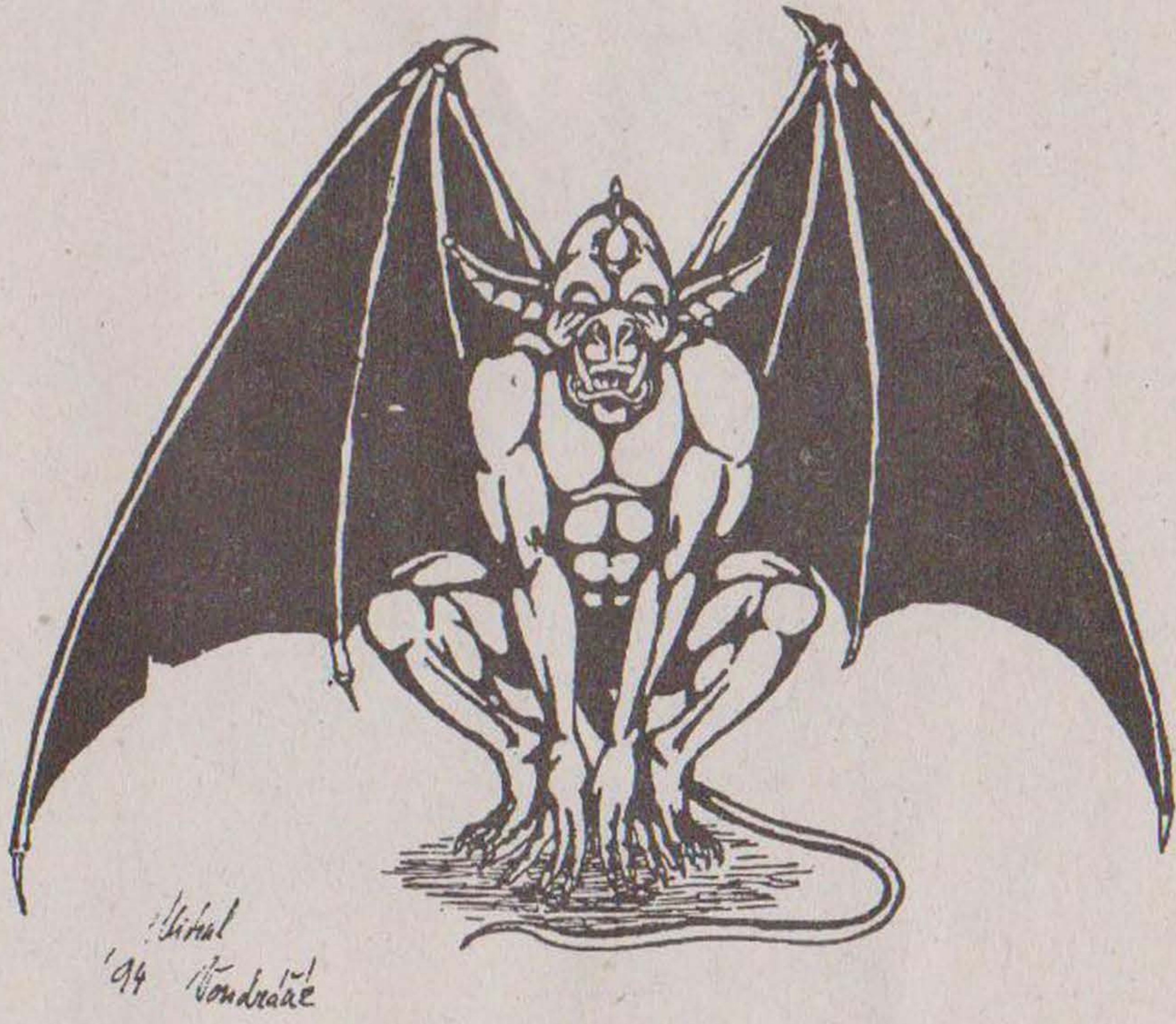


18) Předpokoj Faiarovy krypty. Na podlaze z leštěného mramoru jsou zpodobněny dva zkřížené blesky - žlutý a rudý. Magenergetický sloup v jižní části místnosti je žlutý a neprůhledný, stěna za ním je magická, tj. tajné dveře tam nelze najít.

Pokud se mají postavy dostat do krypty (bez čehož je ostatně celá jeskyně k ničemu), musí do magenergetického sloupu seslat rudý blesk. V okamžiku seslání se zprůchodní na 10 kol jižní stěna - z 19) je volně průchozí stále. Nedisponuje-li kouzelník vhodným kouzlem, není nic snazšího, než zajít do knihovny, kouzlo najít a za 7-12 směn se ho zhruba naučit (pravděpodobnost úspěšného seslání 60%).

Dračí galerie

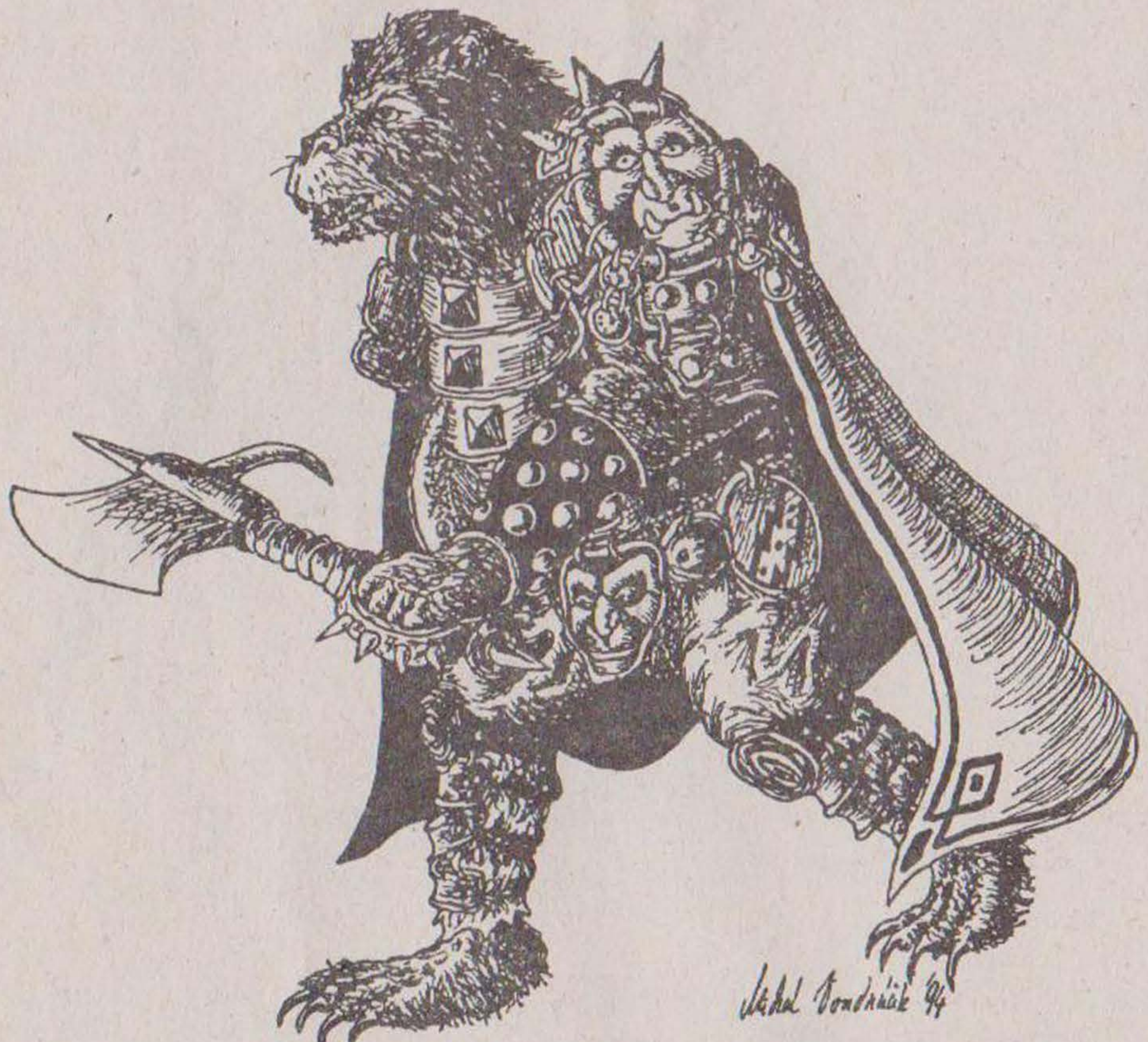
· Michal Vondráček ·


Michal
'94 Vondráček

The Gargoyle

Dračí galerie

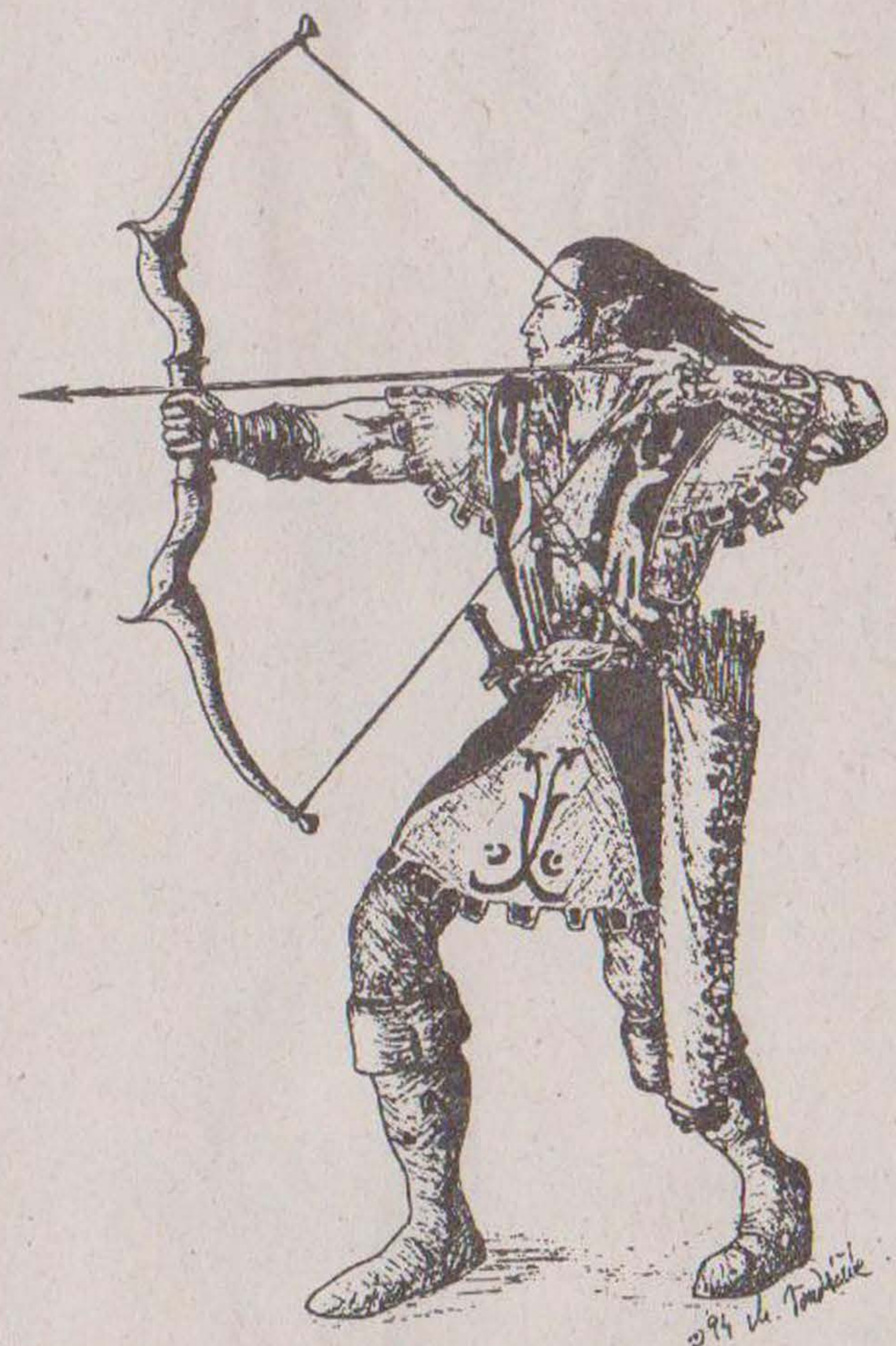
· Michal Vondráček ·


Michal Vondráček '94

Enemy Mine

Dračí galerie

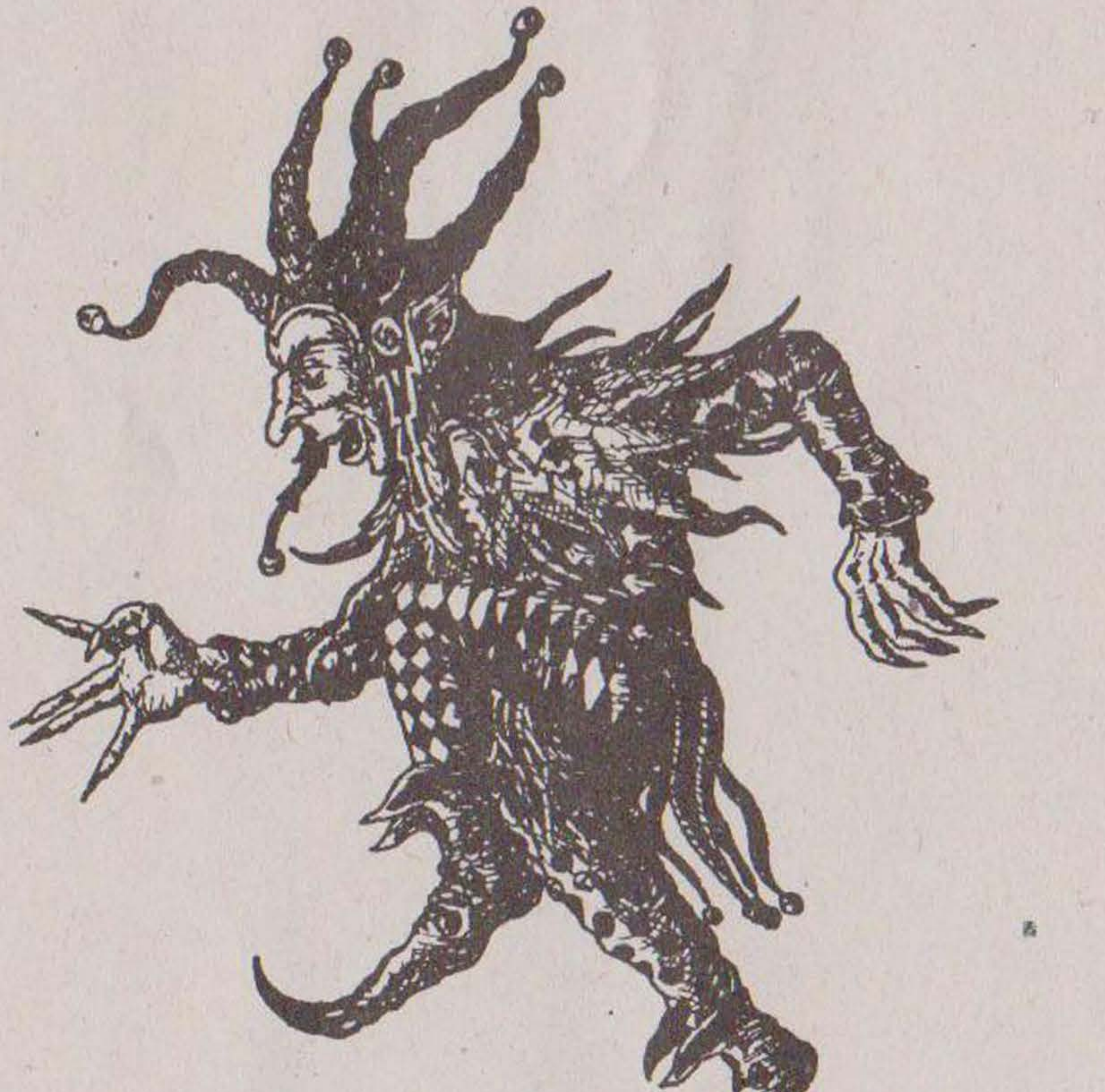
· Michal Vondráček ·


©94 M. Vondráček

Elven Archer

Dračí galerie

• Michal Vondráček •


Michal Vondráček

The Black Jester

19) Místnost je hrubě tesaná, kamenná. Jen na východě je katafalk z malachitu, křišťálu a zlata, na němž leží osobně Faiar. Stále má podobu důstojného starce, na čele má Čelenku Hvězdných Sfér, na ruce Prsten Rozptýlení.

Na stropě nad Faiarovou hlavou je bezedná černota a v ní míhající se stíny, temnější než sama tma.

Ozve se hluboký hlas : "Konečně poutníci z druhé strany - už o vás dlouho vím, ale nedoufal jsem, že dorazíte až sem. Pomozte mi a dobře se vám odměním. Z vlastní pošetilosti jsem otevřel Bránu Nebytí a nedokážu ji zavřít bez moci Diamantu Hvězdných Sfér - dlouho jsem čerpal sílu z přivolaných stínů, ale držení Brány mě vyčerpává a nedokážu ji už držet dlouho. Diamant Hvězdných Sfér najdete v chráněné místnosti v mých laboratořích - ke vstupu do ní vám pomůže cosi, co se nachází v mém pokoji, za ta léta jsem však bohužel zapomněl, co... Pak jej vložte do čelenky na mém čele a někdo z vás musí pronést zaklínadlo Spojení, které naleznete u Diamantu - nechť je to ten, kdo má chrabrou duši, neb toto zaklínadlo není zcela bezpečné..." hlas zanikne jakoby v dálce.

Pokud se postavy pokusí Faiarovi zcizit čelenku nebo prsten, Faiar na okamžik poleví v střežení Brány a jednak na provinilce sešle varovný blesk (dle PJ - dost silný, ale neměl by zabít), jednak nestřeženou Bránou pronikne 1k6 Temných Stínů (a to už postavy možná přesvědčí, že by se měly angažovat do zavření)

Když je Diamant vložen do čelenky, postava, která čte zaklínadlo, je tažena do Stínu (Odl - 8 - vtažena / nevtažena). Je-li vtažena, na tomto světě zaniká a pravidla pro její další existenci najde PJ na konci jeskyně.

Poté Faiar jako stín sestoupí do svého těla, vztáhne ruce a z nich vytryskne směrem k západní stěně kužel modrého světla. Pak se milý kouzelník scvrkne a rozpadne - zbyde kostra, prsten a čelenka. O pár kol později se západní stěna rozsvítí a na ní se objeví Faiarova podoba a promluví - ALE JEN JEDNOU, takže co hráči nezaregistrují, o to jako postavy přišli nepozorností či šokem)

Faiarova podoba říká *(uprav dle vlastní fantazie)* : "Děkuji vám za pomoc a i já slíbenou odměnu vyplatím. Vezměte prsten z mé ruky a jděte do studovny. Pak se postavte k mému křeslu a otočte kamenem prstenu - je na něj třeba trochu přitlačit. Dál máte cestu k mým pokladnicím téměř volnou...." *Zde nechť PJ trošku zaimprovizuje a popíše, jak v obraze zapraskalo, přeběhlo pár pruhů a obraz ztemněl. Jinak by cestou k pokladnici nebylo oč hrát.*

20, 21, 22) Prosté vězeňské kobky - za dveřmi je útulná předsíňka (aby vězňové při donášce stravy nešli strážným po krku), pak bytelná mříž. V části určené vězni je pryčna, džbán a turecký záchod (díra v zemi). Vězně před úprkem z tvrze vzaly stráže do Logionu, tj. žádné kostřičky.

23) Trápírna (nikoli mučírna). Za vchodem, do kterého z vnějšku neproniká ani trocha světla, je plošina, ze které vede dolů zamřížované schodiště. I sama plošina je zamřížovaná a zvedá se 3 sáhy nad zbytkem místnosti.

Na dně místnosti je asi 30 coulů vysoká vrstva mazlavého bahna. Odněkud ze stropu neustále kape a ozvěna mnohonásobně roznáší zvuk dopadajících kapek. Z bláta ční jen 7 suchých ostrůvků či lůžek.

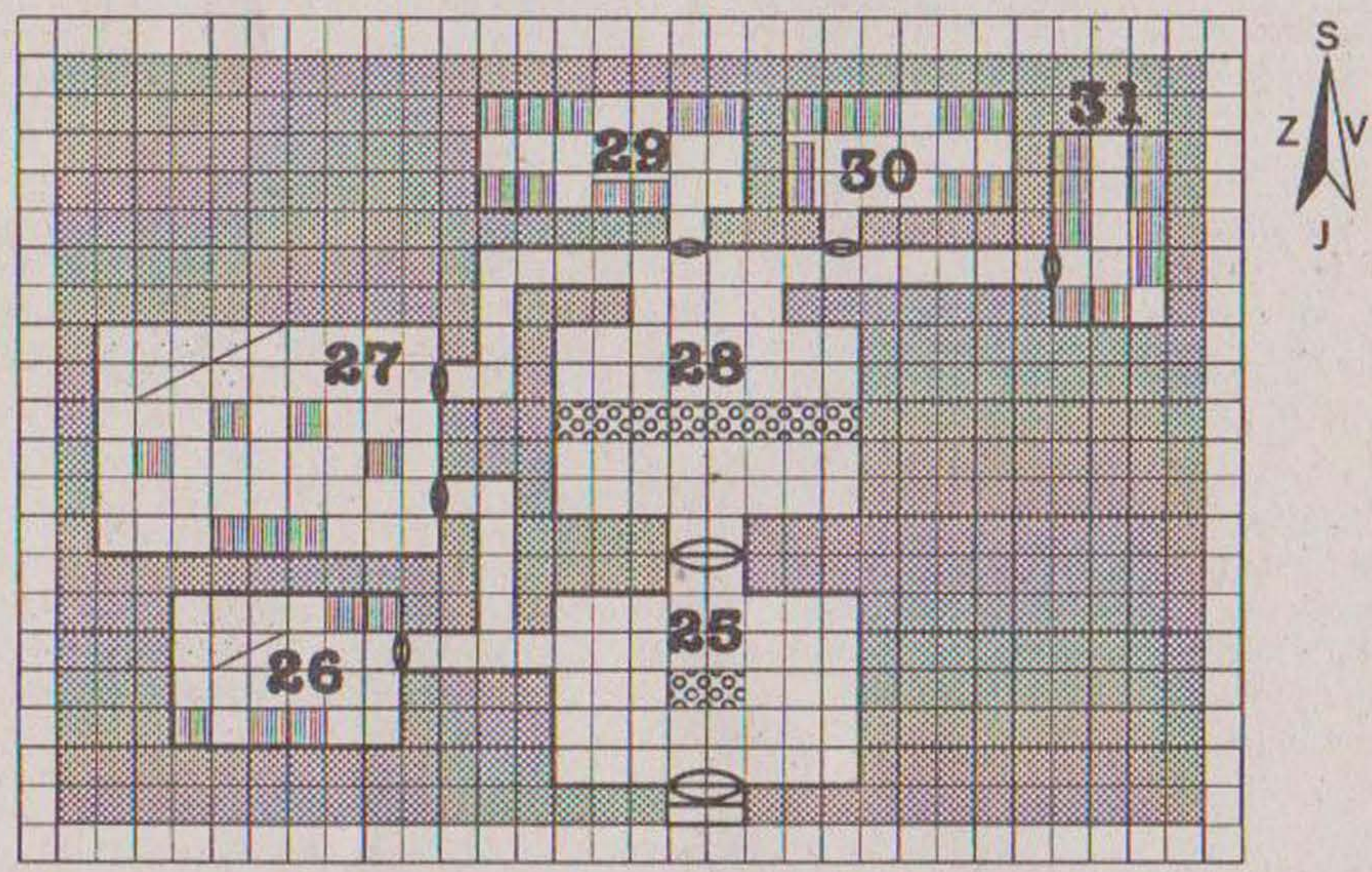
Sem propadají dobrodruhové v případě kolizí v místnostech 1), 17) a 25), jejich věci se objeví v 24).

Poněvadž vězňové byli z tvrze po Faiarově nehodě odvedeni, je mříž na schodišti sice zaklapnutá, ale NEZAMČENÁ. Tj. nejde sice otevřít zatlačením, ale po silnějším zacloumání se otevře.

24) Zde se ukládají věci vězňů (včetně prstenů, čelenek ap., *v případě magických "propadel" automaticky).*

OBYTNÁ ČÁST

Místnosti jsou vesměs obložené dřevem, podlaha mramorová, strop je hvězdný (skutečně, ve sféře Jésael toriž málokdy prší..) a osvětlení přichází odnikud - zlatavé světlo.



25) Nic a hvězdné prázdno, jen naproti dveře... Toť vše, co postavy uzří při příchodu, neboť vchod k 26) je zakryt stejně hvězdným magickým "závěsem" a podlaha, strop i stěny jsou jen imaginární. Všude kolem jest astrální sféra Jésael - zejména vpravo stojí za prohlídku obzvášť hluboký prostor.

Magický prostor uprostřed místnosti funguje jako propadlo - efekt stejný jako v 17) a 1).

26) Faiarova místnost. Lůžko, psací stůl, skříňka, fontánka - ideální zvlhčovač vzduchu. Na stole pár vybledlých svitků; dopis nějakému příteli, pár nápadů na jakési zaklínadlo (nečitelné a navíc jsou to jen poznámky); vyschlý kalamář, spousta brků. Ve skříňce polorozpadlé šaty, snad pár drahokamů.

Fontánka v SZ rohu je pozoruhodná tím, že i po těch letech stále ještě funguje. Na S zdi je 6 chrličů ve tvaru rybí hlavy s měděnou, už notně zelenou korunkou. Dva z chrličů chrlí, jeden se snaží, tři jsou mimo provoz. V provozu jsou i po padesáti letech tři zlaté rybičky.

Z tří nefungujících chrličů jsou dva ucpané - lze zjistit pohledem či kusem drátu nebo něčeho takového (past Int+Obr - 10 - zjistil / nezjistil) .

Třetí chrlič je neucpaný a k jeho zprovoznění stačí otočit korunkou na rybí hlavě - napije-li se postava vody tryskající z tohoto jediného chrliče, může 3 směny procházet magickým vchodem do Faiarovy "krypty cenností" (2) (jedná se o vodu svým způsobem "odolnou proti magenergii" - dotyk skla, kovu či vydělané kůže ji ale znehodnotí. Lakmus na tuto vodu VŮBEC NEREAGUJE A PO VYTAŽENÍ JE SUCHÝ*)*

Rybičky kecají ve dvou případech - pokud se je někdo pokouší lovit, nadávají (žerte si svoje, sprosťáci), kromě toho odpoví na každou otázku. Např. ze své rybí perspektivy vědí, že Faiar, než odešel z místnosti, pohladil rybičku (chrlič) a pak se napil (pohladil = točil korunkou).

27) Zasedací místnost, kde Faiar sedával se svými přáteli a kolegy. Místnost je opět hvězdně prázdná, jen v SZ rohu se nachází kašna (z osmi chrličů funguje jeden). U jižní stěny se nacházejí tři křesla, proti nim další čtyři. Střední křeslo na jihu je vyřezávané, shodné s křeslem z 14), ostatní jsou dřevěná, se zbytky polstrování.

Bytost, která sedí v prostředním křesle u jižní stěny, může rozmlouvat s kteroukoli bytostí v ostatních křeslech myšlenkami. Ostatní křesla tuto možnost nemají. (Uprostřed sedával Faiar...)

28) Při příchodu z kterékoli strany se magická stěna upostřed místnosti jeví jako pevné zrcadlo. *Je-li požádáno (stačí v myšlenkách), propustí kohokoli na druhou stranu.*

29, 30, 31) Tyto místnosti jsou hostovskými pokoji. V každé z nich se nachází lůžko, psací stůl, skříňka a knihovna. Na psacích stolech věci typu vyschlý kalamář, brky, pár rozpadlých svitků apod. V knihovně základní kouzelnická a alchymistická literatura a nějaká ta lehčí četba pro odreagování (Monstrum z astrální sféry Gallagar, Frankenkroll, Na obzoru plachta bílá ap.).

6. Odchod z věže a tvrze

Zatímco brána tvrze je zevnitř zcela volně průchozí, odchod z věže může dobrodruhům způsobit menší potíže. Jedná se o to, že je nutné sejít na plošinu v 1) a *požádat věž o propuštění či vyhození.... (např. "věžičko milá, pusť mě ven..").* *Pak se postava objeví před věží, která je navíc tak inteligentní, že bytosti zásadně teleportuje tam, kde momentálně nikdo nestojí.*

7. Popisy kouzelných předmětů

Cena je uváděna bez ohledu na magický účinek - tam se cena stanovuje nabídkou a poptávkou....

Čelenka Hvězdných Sfér - zlatá čelenka, ne jejímž obvodu je magický ornament složený z rubínů, smaragdů a drobných opálů. V čelní části je místo pro Diamant Hvězdných Sfér.

Působení: Je-li čelenka kompletní, majitel čelenky dokáže jednou denně bez rizika navázat spojení s jednou astrální sférou (může komunikovat, ne však vyvolávat démony) a to se sférou Vehuiah na 11 kol, s Jéliel na 10 kol, ..., Aladiah na 2 kola a Laviah na 1 kolo. Navázání spojení trvá tolik kol, kolik činí vzdálenost sféry (tj. Vehuiah 1 kolo, ..., Laviah 11 kol). Ostatní možnosti čelenky souvisí s konkrétními Faiarovými výzkumy - a to si vzal do hrobu.

Cena 3.500 zl. (bez Diamantu)

Prsten Rozptýlení - stříbrný masivní prsten s obyčejným hlazeným malachitem.

Působení: Jedenkrát denně lze kámen lehce vtlačit do prstenu a pootočit jej. V tom okamžiku se rozplynou nejbližší běžné či tajné dveře nebo překážka mezi prostorem, kde je prsten a nejbližší chodbou či jiným prostorem. Kouzlo působí na vzdálenost 6 sáhů a působí 1 směnu. Překážka nesmí být v nejtenčím místě širší než 50 coulů

Cena 200 zl.

Diamant Hvězdných Sfér - astron s magicky upravenou vnitřní strukturou - jako astron je ale nepoužitelný, není-li v Čelence Hvězdnych Sfér.

Cena: 1.500 zl.

Dýka - na pohled běžná, i když velmi cenná dýka (obdivuhodná zbrojířská práce).

Působení: V boji Dýka čerpá sílu z bojujících a za každou třídu velikosti obou bojujících (A=1, B=2, C=3, D=4, E=5) se magicky prodlouží a zvětší tak svou sílu o 1. (Tj. vlastní-li dýku elf (B) a bojuje s medvědem (C), má dýka sílu 2 (jako dýka) + 2 (za elfa) + 3 (za medvěda) = 7, útočnost zůstává). Váha se přitom nezvětšuje.

Cena: 185 zl.

Čelenka slyšení - je to nenápadná stříbrná čelenka, vlastně jen proužek stříbra, po vnitřní straně potažený platinou s mnoha vyrytými runami.

Působení: Na den má čelenka 20 magů a za

- 1 mag umožní nositeli na 6 kol "natáhnout uši" tak, že do vzdálenosti 50 sáhů slyší a je schopen odlišit jakýkoli hovor (ne sice konkrétní slova, ale podle hlasu rozpozná mluvící osoby a je schopen z útržků slov určit téma hovoru)

- 2 magy umožní nositeli na 6 kol zaměření na libovolný hovor ve vzdálenosti do 50 sáhů tak, že slyší každé slovo (jako by se sám účastnil rozhovoru)

- každý další 1 mag (v prvním případě) či 2 magy (ve druhém případě) umožní "natáhnout uši" o dalších 15 sáhů.

Zaklínadlo spojení - Je psáno jakousi zvláštní řečí... Zde jest:

AGGHRAN 'S NIN A U'NGHA. S'NOR IMLA'I FAINOR'I NOL' A NOR' ARRWA.

KNIHY Z KNIHOVNY

Simbi Proutkař: 1000 a 1 zámek - průvodce konstrukcí

Nosí-li tuto kniku u sebe zloděj, může mu být dost k užitku.

Ať už se dostane k jakémukoli zámku, existuje 60% (u nemagických) či 35% (u magických) praděpodobnost, že se popis daného zámku nachází v knize (háže si PJ). Hledání v knize a studium popisu zámku trvá 7-12 kol.Na kvalitě popisu pak záleží, o kolik se zvýší zlodějovy pravděpodobnosti pro práci se zámkem:

Otevření zámku + 3k10 %
Objevení pasti + 4k6 %
Odstranění pasti + 2k10 %

Gardril z Augami: O našich stopách aneb kterak nebýti nalezen

V tomto spise najde hraničář mnoho vědomostí o tom, podle jakých stop usuzují zvířata i někteří inteligentnější tvorové (či netvorové) na přítomnost člověka. Kdykoli, má-li tuto knížku při sobě, se hraničář může rozhodnout "zamést stopy " před konkrétním tvorem či tvory. Trvá mu to 1 kolo za každý čtvereční sáh a tvora (tj "maže-li stopy" před třemi tvory, trvá mu 1 čtvereční sáh 3 kola) a úspěšnost smazání stop je 40 + (6k10) %. Na úspěch smazání stop si háže PJ.

Miria z delty Sirionu: Mé cesty alchymií

Tato kniha popisuje život a dílo jisté kudůčí alchymistky a mezi jinými se tam vyskytuje recept na Hadí zrak.

HADÍ ZRAK

Na lektvar tento zapotřebí jest jedno roztlučené suché srdce hadí a dále pak za 20 zlatých surovin doplňujících a magů 10. Příprava jednu směnu trvá.

Ten, kdo lektvar vypije, za 3-8 životů zraněn jest, ale na týž počet směn (kolik životů ztratil) získá oči hadí. I ve tmě naprosté na 5 sáhů uvidí. Každý, kdo do očí hadích, chladných a hlubokých, se zadívá, může být lapen pastí těchto očí a na jednu směnu ztuhne (Past Int+Odl - 8 - nic/ztuhne). V době působení lektvaru na postavu s očima hadíma ani had, ani štír, ani pavouk, ani jiná potvora hmyzí a plazivá nezaútočí, cítíce moc větší.

PS: Chraňte se zrcadel.... (funguje to i takhle)

Faiar Logionský: Sloup Návratu

Kniha je velmi obsáhlá, proto jen stručně: Sloup Návratu je magické spojení mezi naším světem a sférou Achaiah (vědění toho, co bylo). Vstoupí-li kouzelník do Sloupu a pronese slova "Jsem a chci být i v Tvé moci", sféra Achaiah si vezme podobu, mysl a veškeré ostaní vědomosti o kouzelníkovi, který slova pronesl. Každého dalšího dne se pak pokusí sféra kouzelníka najít - projeví se to tak, že kouzelníkovi ubyde o půnoci 1 mag; nemá-li ani jeden mag v auře, pak 3 životy. Nenalezne-li sféra živého kouzelníka, vyvolá ho ze své moci a kouzelník se znovu objeví v Sloupu (jeho vzpomínky ovšem končí vstupem do Sloupu a vyřčením formule).

Sféra zastavuje tuto činnost, pokud kouzelník opět vstoupí do Sloupu a pronese "Odcházím z tvé moci", nebo Sloupu dojde magenergie.

Na sestrojení Sloupu je třeba 62 - 80 tisíc zlatých. Den provozu (vztahuje se na "provoz se zapamatovaným kouzelníkem") stojí 200 zlatých - tato částka je nutná k zakoupení provozních surovin (magenergie) a tudíž je ji nutno jakoby složit předem (zásobit Sloup surovinami).

8. Pravidla pro postavu, která byla vtažena do Stínu (místnost 19))

Poněvadž by bylo nesolidní "trestat" postavu, která dost pravděpodobně přečetla zaklínadlo jen proto, že měla dobré přesvědčení, platí tato pravidla:

1) postavu taženou do stínu Faiar zachytil a vrátil. Jako původní bytost se sice vrátit nemůže, ale chytí se "coby duše" nejbližší okolojdoucí postavy. Tuto postavu si "upraví" ke svému původnímu obrazu, tj. tatáž úroveň, povolání, stupně vlastností, zvláštní schopnosti (ne předměty, na těch se hráč dohodne s PJ). (Takto tedy může např. vzniknout kroll kouzelník s inteligencí 21/+5 !)

2) postava získá díky chvilkovému pobytu ve Stínu tyto zvláštní schopnosti

- v jednom dni smí na 2 směny (nebo na 1 a 1 směnu) opustit své hmotné tělo a jít jako stín. Jako stín se protáhne jakoukoli škvírou, vidí, slyší, není však vidět ani slyšet. Pokud není na konci "výletu" u svého hmotného těla, vrací se skokem a je zraněna za 1k6+5 životů.

- zákonné zlo se k této postavě pokud možná příliš nepřibližuje (cítí moc). Navíc tato postava zákonné zlo zraňuje silou 1,5 krát větší (zraní-li např. za 6 životů, nestvůra přijde o 9 životů)

3) Zachová si hlas a barvu očí. Měla-li postava koně, psa či jiné zvíře, toto zvíře postavu s 90% pravděpodobností pozná a bude ji následovat i v nové podobě.

9. Bestiář (či spíše jediná bestie)

TEMNÝ STÍN

Životachopnost:	20
Útočné číslo:	13/0 (sevření) 5 (mrazení)
Obranné číslo:	7
Odolnost:	21
Velikost:	C
Zranitelnost:	C,I,J,K,L,N
Pohyblivost:	21/magický tvor
Inteligence:	19
Přesvědčení:	zákonné zlo
Poklady:	nic
Zkušenost:	2000

Temný stín (dále TS) býval postavou, často mágem či theurgem, který propadl zlu. Pokud chce, má tvar bývalého těla, může být ale i beztvarý a je za všech okolností tmavší než okolí (i v naprosté tmě). Pohybuje se levitací. Zranitelný je kouzelnými zbraněmi a kouzly nepůsobícími na psychiku.

TS útočí tak, že se pokouší sevřít postavu - při sevření ale postavu normálně nezraní! Pokud se mu podaří postavu sevřít, v každém dalším kole, kdy se postava nevyprostí, útočí Mrazením. Sevřená postava se v každém kole místo útoku může pokusit vyprostit - past Obr+Sil - 8 - vyprostila/nevyprostila.

Mrazení probíhá tak, že místo klasického útoku TS útočí na některou z vlastností postavy - místo OČ pak postava používá bonus za danou vlastnost. Háže se normálně na obranu i útok a pokud TS postavu "zraní", bonus dané vlastnosti postavy se sníží o 1; nejvýše však na 1/-5.

Vlastnost, kterou TS sníží na 1/-5, se okamžitě zvedá na původní hodnotu - ale padne pod nadvládu TS. Účinky nadvlády jsou následující:

- Sil : TS má 75% pravděpodobnost, že úder, který postava vede, změní dle svého úmyslu,

25%, že donutí postavu udeřit na sebou zvolený cíl

- Obr : 75%, že sníží v lib. kole (chce-li) OČ postavy o 2
  25%, že změní cíl či způsobí nepřesnost při střelbě
- Odl : 75%, že v noci na 1-6 hodin ovládne postavu
  25%, ve dne na 3-18 směn ovládne postavu
- Int : 75%, že strhne postavu v noci ke zlu (nápad, čin..)
  25% ve dne
- Char : je jedinou vyjímkou - klesne-li na 1/-5, zvedne se sice na původní hodnotu, ale postava získá přesvědčení zákonné zlo.

Podmanění vlastnosti TS či její snížení končí zánikem konkrétního TS nebo libovolně komplikovaným způsobem, který je po chuti či potřebě PJ (políbení žáby, získání Meče Temnot ap.)

Cesta ztracených stínů - jeskyně DrD
autor : Jiří Mlnařík (kudůk theurg Agupi)
editor: Rostislav Řeha
grafická úprava: Martin Kučera

©1994 by Jiří Mlnařík
©1995 by Dech draka

Původní myšlenka uspořádat další Mistrovství republiky v DrD se postupně rozšiřovala, takže nyní vás můžeme pozvat na

GAMECON

který se bude konat ve dnech 6.-9. července 1995 v Olomouci v prostorách DDM, tř. 17. listopadu 47.

A co jsme pro vás připravili?

- Mistrovství republiky v Dračím doupěti (jehož pravidla naleznete na další straně)
- turnaj ve hře Talisman (a její modifikaci Double Talisman)
- turnaj ve hře BattleTech (měla by být na trhu nejpozději v dubnu)
- několik dalších her pro vyplnění volného času (budete-li nějaký mít)
- pro obzvlášť ostřílené dobrodruhy i hru v terénu.
- v rámci akce proběhne též kongres Hexaedru a na něm snad i vyhlášení výsledků soutěže "O spár Zlatého draka '93"

Při zajišťování ubytování a stravování jsme počítali s tím, že průměrný doupěmilec netrpí přebytkem financí, a snažili jsme se, aby vás Gamecon vyšel co nejlevněji, tím pádem ovšem trochu na úkor pohodlí. Ubytování je tedy zajištěno v tělocvičně (vlastní spacák nutný) a pokud si u nás objednáte jídlo, musíte si s sebou přivézt jídelní potřeby (ešus, příbor, lžíci). Náročnější se samozřejmě mohou stravovat v restauracích (v blízkém okolí je jich několik) a můžeme jim zajistit ubytování na VŠ kolejích (80-100 Kč/noc).

Počet míst pro účast v Mistrovství v DrD a v turnajích v Talismanu a BattleTechu **je omezen**, proto chcete-li se zúčastnit, přihlašte se ve vlastním zájmu co nejdříve.

Přihlášky (vzor na následující straně) posílejte na adresu:

Jana Uhrová, poste restante, 771 00 Olomouc 1

Každý účastník musí mít vlastní přihlášku!

Platbu proveďte na účet č. 1031629-818/0800, specifický symbol 345215.

Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo.

Pravidla Mistovství republiky v DrD

Do hry nastupují čtyř- až sedmičlenné družiny. Každý hráč si vybere jednu postavu z deseti předem nadefinovaných. Postavy budou na šesté úrovni. Každé družině bude přidělen PJ z řad organizátorů.

Během prvního dne musí všechny družiny projít první dobrodružství. Na základě výsledků této části bude vybráno deset družin, které postoupí dále.

Během druhého dne budou z těchto družin po odehrání dalšího dobrodružství vybrány tři nejlepší. Ty se zúčastní závěrečného dobrodružství, které rozhodne o pořadí.

Na rozdíl od loňska budou opravdu hodnoceny (a to podstatně většími hodnotami) i jiné činnosti než zabíjení nestvůr, tj. kouzla, chytré nápady, hloupé nápady, hra podle přesvědčení, atd.

Pokud je postava zabita, může hráč nastoupit až do dalšího dobrodružství, a to s novou postavou.

Hraje se podle Pravidel pro začátečníky 1.5 a Pravidel pro pokročilé 1.3.

váš Dech draka

Přihláška Gamecon 95

Jméno:
Bydliště:
Rodné číslo:

Čt večeře (20)................
ubytování (15).........
Pá snídaně (15)............
oběd (30)..................
večeře (20)..............
ubytování (15).........
So snídaně (15)...........
oběd (30)...............
večeře (20)............
ubytování (15).......
Ne snídaně (15)...........

Vstupní poplatek do 31.3.95 ... 30 Kč
do 30.4.95 ... 40 Kč
do 31.5.95 ... 50 Kč
po 31.5. a na místě ... 80 Kč

Součet celkem.................................

Datum:
Podpis:

Jedete na CON?

BOHEMIACON II. ROČNÍK

Kdy: 1.-3. září 1995
Kde: Pedagogická fakulta UJEP
České mládeže 8
Ústí nad Labem - Klíše

PARCON XIV. ROČNÍK

Kontaktní adresa:
SFK Nazca
P.O. BOX 17
400 01 Ústí nad Labem
Číslo účtu: 3109153-418/0800

Jako variabilní symbol uveďte vaše rodné číslo. Účastníky ze zahraničí (Slovensko, Polsko, Německo, atd.) prosíme, aby nám peníze neposílali, vše vyřešíme v hotovosti na místě.

Můžete očekávat četné zahraniční hosty (jsou zváni A.Sapkowski, T.Pratchett, D.Adams, R.Zelazny a další), panelové diskuse, prodej knih (očekáváme křest cca čtyř novinek), výstavy obrazů, videoprojekce, vyhlášení ceny Karla Čapka, fantasy show, soutěž o Fana roku, soutěž o Pangalaktický megacloumák, turnaj v dračím doupěti a mnoho dalších akcí.

Přihláška BOHEMIACON - PARCON '95

Jméno:
Příjmení:
Bydliště:

Rodné číslo:
Člen SFK (ano-ne):

Povinné poplatky:
Materiály .... 70 Kč
Vstupné do 31.3.95 ... 50 Kč
30.6.95 ... 70 Kč
31.7.95 ... 90 Kč
Po 31.7.95 a na místě ... 100 Kč

Nepovinné poplatky:
Čt ubytování kolej (100) .....
vlastní spacák (30) ....
Pá oběd (40)..........................
večeře (40)........................
ubytování kolej (100) .....
vlastní spacák (30) ....
So oběd (40)..........................
večeře (40)........................
ubytování kolej (100) ......
vlastní spacák (30) ....
Součet nepovinné poplatky .....
Součet povinné poplatky ....
Součet celkem ....

Vážení příznivci her na hrdiny, drakobijci a drakobijkyně!

U příležitosti Bohemiaconu-Parconu '95 proběhne turnaj v Dračím doupěti. První a základní změnou oproti loňsku je to, že není startovné za DrD a účastníci zaplatí jen to, co kdokoli jiný.

Nyní k pravidlům systému. Hned na začátku bychom chtěli upozornit na to, že je skutečně tak jednoduchý, jak vypadá.

1. Každý hráč si přiveze tu postavu (ty postavy), se kterou chce hrát. Úroveň, počet kouzelných předmětů, ochočených zvířat a oblud závisí na libovůli hráče (vyjma případu, kdy je proti příslušný PJ, pak je nutné se dohodnout.)

2. Každá družina může absolvovat libovolný počet dobrodružství, v libovolném počtu a složení. Přestupy nejsou problémem.

3. Definice PJ pro potřeby turnaje: každý, kdo si přiveze alespoň jedno své dobrodružství a bude si ho ochoten zahrát alespoň s jednou družinou. V průběhu turnaje se tedy může PJ změnit ve hráče a naopak. Pokud bude pro závěrečné dobrodružství nominován větší počet hráčů (viz hodnocení), přednost mají ti, kteří vykonávali funkci PJ.

Hodnocení:

1. PJ hodnotí, jak hráč svou postavu hraje - zda je věrohodný, využívá všech dovedností, jak řeší problémy v závislosti na své "postavové" inteligenci, reakce dle přesvědčení atd. Po dohodě s pořadateli vyberou PJ zhruba 30 hráčů, kteří v neděli dopoledne absolvují krátké, pořadateli předem připravené, dobrodružství, které určí konečné vítěze a ty neprodleně oceníme.

2. Hráči hodnotí PJ dle toho, jak má připravené dobrodružství, jeho vtip a pohotovost. Po dohodě hráčů s pořadateli budou vybráni tři nejlepší.

3. Vše je závislé pouze a jen na dohodě hráčů a PJ, PJ má však poslední slovo.

SPOLEČNOST PŘÁTEL DÍLA J.R.R.TOLKIENA
pořádá za účasti nakladatelství **MLADÁ FRONTA**
a firmy **Hobit s.r.o.**
setkání všech národů a obdivovatelů Středozemě nazvané

Oslava zničení Prstenu

Tato akce se bude konat 24.-26. března 1995
v Praze v menze VŠK 17. listopadu

Na programu oslavy je:

představení dramatizace slavného Farmáře Gilese z Hamu
koncert skupiny historické hudby CHARISMA 22
recitál předního autora a interpreta keltské hudby MICHALA HROMKA
výstavy ilustrací
přednášky
besedy se zajímavými hosty
jazykové semináře
slavnostní večírek na počest JRRT s čestnými hosty
výjevy ze slavných událostí historie Středozemě a kostýmovaný průvod městem

Účastnický poplatek činí pro členy Společnosti JRRT 60 Kč, pro nečleny 70 Kč. V ceně je zahrnut vstup na všechny akce spojené s Oslavou, navíc i slavnostní večírek (s pohoštěním) pořádaný Mladou frontou na počest JRRT.

Ubytování je možné zajistit na VŠ kolejích v ceně cca 100 Kč/osobu a noc nebo ve společné místnosti za cca 30 Kč/osobu a noc. Stravování prozatím zajištěno není.

Přihlášky zasílejte na adresu

Filip Münz
Ant. Procházky 48
623 00 BRNO

SF klub GEA Boskovice
ve spolupráci s Kruhem přátel díla H.P.Lovecrafta
pořádá ve dnech 22. a 23.4.1995
a to nejen v budově SKP (ul. Sokolská)

NECRONOMICON '95 a GEACON '95

V programové skladbě jsme pro vás připravili:

- Skupinovou tvorbu hororové povídky
- Hru na hrdiny CALL OF CTHULHU
- Lovecraftovo universum
- Seminář o magii
- Přednášku o UFO
- Počítačovou grafiku
- Počítačové hry
- Prezentaci nového herního systému
- Šermířské klání
- Prostor pro hráče DrD, šediváky
- Přední osobnosti naší i zahraniční SF
- Vyhlášení výsledků literární soutěže Paralelní světy Země
- Prodej SF literatury

Dále jsme pro vás zajistili teplou i studenou stravu, ubytování a několik překvapení.

Přihlášky zasílejte do 31.3.1995 na adresu:

MKS - RNDr. Janíková
Sokolská 13
Boskovice
680 01

Šindelka Martin
Gagarinova 81
Boskovice
680 01

V přihlášce uveďte, zda požadujete nocleh na pátek, sobotu nebo na oba dny. Dále uveďte, zda v tělocvičně (asi 15 Kč) nebo na internátě SŠ (asi 65 Kč). Konferenční poplatek na oba dny činí 35 Kč, na jednotlivé dny pak 20 Kč.

Prezence začne v sobotu od 9:00. Pro přibyvší v pátek bude prezence zajištěna od 16:00 do 22:00.

* * *

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Ahoj všichni hráči, tvůrci, teoretici a ostatní přátelé her na hrdiny, i když dnešní článek bude především pro tvůrce a teoretiky. Předem se vám trochu omlouvám za ospalý tón minulého pokračování této série článků. Dnes chci splnit svůj slib a zabývat se hratelností pravidel při zachování pokud možno co nejvyšší reálnosti. Tedy jaká pravidla nejlépe popisují skutečné fyzikální zákonitosti a přitom nejsou příliš složitá?

K poměrně přesnému modelování fyzikálních jevů se používá dost složitý aparát plný integrálů a diferenciálních rovnic (dělal jsem z toho před půl rokem zkoušku). Netřeba podotýkat, že pro potřeby hry je zcela nepoužitelný. Přesto však může matematika velice pomoci při tvorbě pravidel, jak dále uvidíte. A není potřeba, aby ji znali hráči - stačí, že ji zná tvůrce pravidel.

Uvedu teď příklad, na kterém chci ukázat jednu z těchto matematických fint. Většina RPG používá nějakých čísel k popisu vlastností postav (a také okolního světa). Starší úspěšné hry používají tato čísla většinou poměrně malá (v DrD od -5 do +5, v D&D do 18, ve Warhammeru, pokud vím, do 10), v poslední době vznikající hry často čísla větší - až kolem stovky. Nejsem si jist, který způsob je opravdu objektivně lepší - já osobně preferuji menší rozsah čísel. Jde totiž o to, že Gamemaster stejně musí používat svůj odhad pro určení vlastností okolního světa - a když chce určit, jaká síla je potřeba na vyražení nějakých dveří, stejně řekne spíš 50 nebo 55 než nějaké číslo mezi tím. Mnohem lépe by se mu rozhodovalo, jestli to má být 10 nebo 11, a lépe by se s tím počítalo. Ale to jsem odbočil. Řekněme tedy, že se rozhodneme pro menší rozsahy vlastností.

Vezměme teď pro ilustraci vlastnost sílu. Máme nějakou stupnici - například takovou, že průměrný člověk má sílu 10. Dále pro jednoduchost řekněme, že takový člověk uzvedne 100 kg. Velice silný člověk by mohl uzvednout až dvakrát tolik. Jaký význam tedy má síla? Jednoduché řešení říká: Člověk uzvedne tolik kilogramů, kolik je desetinásobek jeho síly. Nejsilnější lidé tedy mívají sílu až kolem dvacítky. Dále řekněme, že je-li lehce zraněn (co to přesně znamená, to nás teď nezajímá), uzvedne tři čtvrtiny, je-li středně zraněn, uzvedne polovinu, při těžkém zranění čtvrtinu. Dlouhodobě může nést pětinu, aniž se to na něm projeví (se stejnými postihy při zranění). Kolik tedy unese bez postihu lehce zraněný člověk se silou 11? Je to 11*10/5*(3/4)=16.5 kg. Tady jsou ještě čísla celkem rozumně zvolena, ale přesto je v tom spousta násobení, které se z hlavy poměrně těžko spočítá (když to člověk nevidí před sebou napsáno). Co ale dělat? Ve skutečném světě se přece násobení vyskytuje mnohem častěji než sčítání.

Dalším problémem jsou různé magické předměty, lektvary a kouzla měnící vlastnosti - například si představme, že máme kouzlo, které na chvíli zvýší sílu postavy o +5. Takový lektvar by pak velice různě působil na různé tvory - slabý člověk se silou pět unese po jeho požití dvakrát tolik, zatím co silák s dvacítkou o čtvrtinu více. A malý skřítek se silou jedna by unesl najednou šestkrát více. Opět - správnějším řešením by bylo násobení, např. lektvar zvyšuje sílu o jednu polovinu. A máme další násobení, další problém. Pro určení minulého problému již máme výraz 11*(3/2)*10/5*(3/4).

A přesto lze všechno toto řešit zcela bez násobení, pomocí jediné jednoduché tabulky. Využívá jedné matematické vlastnosti umocňování:

$$a^b + a^c = a^{b+c}$$

Rozdíl je totiž v pojetí významu vlastnosti síly. Minulé pojetí bylo lineární (mám-li sílu o pět více, uzvednu o padesát kg více), zatímco v následujícím příkladě bude exponenciální (mám-li sílu o osm více, unesu dvakrát tolik). Máme tedy exponenciální tabulku, která vznikne tak, že zvolíme základ (např. pro 0 hodnota 100) a další hodnoty získám tak, že původní násobím (pro nižší dělím) nějakou konstantou (v tomto případě 1.0905, osmá odmocnina ze dvou):

Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg
-24	13	-16	25	-8	50	0	100	+8	200
-23	14	-15	27	-7	55	+1	109	+9	218
-22	15	-14	30	-6	59	+2	119	+10	238
-21	16	-13	32	-5	65	+3	130	+11	259
-20	18	-12	35	-4	71	+4	141	+12	283
-19	19	-11	39	-3	77	+5	154	+13	308
-18	21	-10	42	-2	84	+6	168	+14	336
-17	23	-9	46	-1	92	+7	183	+15	366

Průměrný člověk má nyní sílu 0, podle tabulky uzvedne 100 kg. Ostatní pravidla mohou vypadat např. takto: Při lehkém zranění má postava -3, při středním -8, při těžkém -16. Bez problémů unese tolik (v dkg), kolik odpovídá jeho síle zvětšené o 8 . Zmíněné kouzlo mu dává bonus k síle +5. Vše se sečte a v tabulce najdu výsledek.

Lehce zraněný člověk se silou +1, na kterého je sesláno kouzlo, tedy má sílu +1+5-3=+3, uzvedne 130 kg a unese 26 kg (259 dkg, v tabulce o +8 dále). Kdybychom vzali člověka s poloviční silou, tj. se silou -7, pak jeho výsledná síla se zraněním a kouzlem bude -5, uzvedne 65 kg, unese 13 kg, což jsou přesně poloviční hodnoty. A také kouzlo působí na každého naprosto stejně - každý po jeho seslání vlastně unese asi o 54% více.

Samozřejmě nic není ideální pro každého, někdo by možná radši násobil, než hledal v tabulce, myslím však, že všechny takové tabulky se dají napsat na jeden papír a že většina hráčů v něm bude klidně vyhledávat, než aby museli násobit. Také můžete namítnout, že v DrD není ani násobení ani tabulka - ale řekněte, kolik podle něj uzvedne postava se silou 15/+2? Vím, klidně se bez toho většinu času obejdeme, ale tomu nic nebrání ani máme-li tabulku - většinu času ji ignorujeme a až to bude potřeba (kamarád zavalený pod převráceným vozem), jednoduše ji použijeme. Osobně jsem toho názoru, že pravidla pro speciální situace nejsou nikdy na škodu, protože když je nepotřebujeme, nepřekážejí.

Ještě jedna zvláštnost exponenciální tabulky, na kterou je třeba upozornit, je sčítání sil. Protože:

$a * b + a * c = a * (b + c)$, ale $a^b + a^c \neq a^{b+c}$

Tedy chci-li sečíst dvě síly, musím je určit každou zvlášť a pak až sečíst výsledky.

Při lineárním zobrazení, které jsem uváděl na začátku, bychom mohli mít třeba pravidlo, že zvedají-li nějaký předmět dvě postavy, uzvednou o šestinu méně než postava se silou, jako součet jejich sil (nejsou tak dokonale sehraní, jako jeden organismus), tedy zvedají-li vůz postavy se silami 11 a 13, pak uzvednou (11+13)*10*5/6=200 kg.

Při exponenciálním zobrazení si můžeme dovolit říci, že používají-li se dvě síly dohromady ke zvednutí předmětu, má každý postih -2. Tedy lidé se silou +1 a +3 uzvednou 92+109=201 kg.

Tím se dostávám ještě k jedné věci - nemá smysl mít v tabulce hodnoty jako 259, kdybych používal v nějaké hře výše uvedenou tabulku, zaokrouhlil bych hodnoty, aby vypadala přibližně takto:

Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg	Síla	kg
-24	13	-16	25	-8	50	0	100	+8	200
-23	14	-15	27	-7	55	+1	110	+9	220
-22	15	-14	30	-6	60	+2	120	+10	240
-21	16	-13	32	-5	65	+3	130	+11	260
-20	18	-12	35	-4	70	+4	140	+12	280
-19	19	-11	39	-3	75	+5	155	+13	310
-18	21	-10	42	-2	85	+6	170	+14	340
-17	23	-9	45	-1	90	+7	185	+15	370

(Zaokrouhlil jsem na dvě platné číslice, přičemž pro 100 až 200 jsem zaokrouhlil na pětky - kdybych byl důsledný, zaokrouhlil bych na 0.5 i hodnoty 10 až 20, tedy pro -24 by bylo 12.5).

Tím pádem postavy se silou +1 a +3 uzvednou spolu 110+90=200 kg. A aby to bylo herně zajímavější, jsou-li sehraní, mají postih jen -1 (a tedy uzvednou 100+120=220 kg). A navíc si ještě každý přičte k hodu 1k3-2, tj. opravit o -1 až +1. Potřebují-li sehraní dva kamarádi se silou +1 a +3 uzvednout vůz, který váží 235 kg, musí to zkoušet, než jim oběma zároveň padne na 1k3 trojka (pravděpodobnost 1/9, chudák kamarád zavalený pod vozem). Kdyby vůz vážil méně než 200 nebo více než 240, nemuseli by si házet - výsledek by byl jasný.

Ale to už odbočuji. Doufám, že jste pochopili, že příklad jsem použil pouze pro ilustraci exponenciálních pravidel. Za konkrétní hodnoty, které jsem použil, rozhodně nedám ruku do ohně, to chce dlouhou rozvahu, než určíte konkrétní čísla. Pokud ale tvoříte hru, o které si myslíte, že ji opravdu bude někdo hrát, taková důkladná rozvaha se jistě vyplatí.

Tak to je pro dnešek vše. Promiňte mi vy, komu se zdálo v tomto článku příliš mnoho matematiky, která přece do fantasy a her na hrdiny nepatří. Právě proto se jí musí zabývat tvůrci pravidel, abyste se s ní jako hráči pokud možno nesetkali - nanejvýš jako se sčítáním. A alespoň chápete, proč jsem v minulém článku pozdě po půlnoci psal, že se necítím na toto téma, a odložil je na dnešek

pokračování příště

Dungeon Editor

Tento bitmapový grafický editor pro kreslení jeskyní už je několik měsíců v prodeji. Proto bychom vás zde chtěli informovat o několika jeho dalších schopnostech (které se buď nedostaly do reklamy v Dechu draka 5/94, nebo byly nově přidány).

Kromě editoru vlastních výplňových vzorů máte k dispozici i editor malých jednoduchých symbolů.

Program sice používá vlastní grafický formát, ale umožňuje export obrázku do formátu BMP.

Čtvercovou síť lze z obrázku při exportu a při tisku odstranit.

Byly přidány další užitečné funkce, jako šetřič obrazovky a automatické ukládání rozpracovaného obrázku po určité době.

Jelikož Dungeon Editor je tvořen se záměrem, aby co nejvíce vyhovoval potřebám uživatelů, máme pro ně nabídku. Každý registrovaný uživatel, který nám zašle návrh na vylepšení, bude (v případě, že tento návrh použijeme) odměněn slevou z ceny upgradové verze. Sleva bude závislá na kvalitě návrhu a může činit až 100%.

Dungeon Editor si můžete objednat zasláním 250 Kč na adresu:

Martin Kučera, poste restante, 771 00 Olomouc 1.

Několik úvah o gameboocích

Martin Kučera

V minulém čísle jsem se zabýval soubojovým systémem, tentokrát bych se chtěl zamyslet nad jiným, ještě důležitějším aspektem - strukturou celého dobrodružství. Nikoli po stránce námětu a jeho zpracování, ale logické stavby celého příběhu.

Hned na začátku vyslovím myšlenku, se kterou zřejmě mnozí nebudou souhlasit. Jsem totiž přesvědčen, že dobrý gamebook má být zpracován tak, aby byl hráč schopen pouze pomocí svých znalostí a informací, které postupně získává, dosáhnout cíle hned napoprvé. Vím, že to je na první pohled v rozporu s koncepcí gamebooků, které by koneckonců měl člověk hrát několikrát, aby mu zábava déle vydržela. Podívejme se však na tuto myšlenku podrobněji. Je-li gamebook záměrně napsán tak, že hráč mnohdy naslepo hledá tu správnou cestu, pak skutečně zpravidla potřebuje několik pokusů, aby došel k cíli. Při opakování dobrodružství pak samozřejmě nevolí ty cesty, které se ukázaly býti nepravými. Pokud by se však hráč měl skutečně vžít do role dobrodruha a pracovat jen s informacemi, které má jeho postava, nemohl by využívat toho, že na daném místě už jednou byl a ví tedy, kudy cesta nevede. Nejadekvátnějším řešením situace "Stojíš na rozcestí a můžeš si vybrat jednu ze dvou (či více) cest." by asi bylo, za předpokladu, že postava o těch cestách nic dalšího neví, hodit si kostkou (zkuste to někdy, hra určitě získá na zajímavosti).

Toto dilema samozřejmě nelze vyřešit úplně - bude-li dobrodružství dostatečně spletité, nelze se vyhnout neúspěšným koncům a tím pádem opakování hry. Je však možné vystavět hru tak, aby hráč postupně dostával potřebné informace (samozřejmě bude-li dostatečně pozorný - stopy mohou být velice nenápadné) a na jejich základě a s trochou štěstí (která je zapotřebí hlavně při soubojích) dosáhl cíle.

Podívejme se teď na několik prostředků, které výše nastíněnou koncepci podporují nebo naopak znemožňují. Jedním z nich je "jednosměrnost děje", o které jsem se již několikrát zmiňoval ve svých recenzích. Nejsem proti jejímu používání, ale musí být rozumně zdůvodněné. Např. zapadlou mříží, zřícením mostu, nepřátelským vojskem v patách apod. Naopak při procházce městem je jednosměrnost nežádoucí a působí nepřirozeně.

Dalším prvkem je používání různých předmětů, často magických, které mají hrdinovi jeho výpravu usnadnit. Je třeba však mít cit pro správnou míru - pokud dobrodruh může někde najít (půjde-li tou jednou z deseti možných cest) např. zbraň, která zbytek jeho putování promění v poklidnou (pro něj) procházku, je to typický příklad nesprávné tvorby dobrodružství. Stejně tak by se autoři (obzvlášť používají-li jednosměrnost) měli vyhýbat předmětům nezbytným pro zdar výpravy (není-li to přímo námětem hry), nebo aspoň ponechat možnost alternativní (byť i značně obtížné) cesty.

Na konec jsem si nechal prostředek, který se v u nás vydaných gameboocích téměř nevyskytuje (jediným mně známým případem je "Reginald") - možnosti, které hráč může zvolit jen jednou. Typickým příkladem je odpočinek nebo prohledávání místnosti. Tento prostředek, kromě toho, že činí hru logičtější (i když ani toto řešení není bez chyb) může být vhodným nástrojem pro odstranění jednosměrnosti.

Své úvahy bych tedy shrnul asi takto: Gamebook je už svou podstatou značně nereálnější než hry na hrdiny pro více hráčů. Není však nutné, aby tuto nereálnost autoři ještě zvyšovali používáním nevhodných postupů při tvorbě dobrodružství.

pokračování příště

Střípky

- Pro ty, kteří byli zklamáni, že polské nakladatelství ENCORE skončilo s vydáváním hry Válka o Prsten, máme potěšující zprávu. Zájem o ni byl zřejmě tak velký, že bylo rozhodnuto ve vydávání pokračovat, takže ji si díky firmě MAKROS můžete opět zakoupit i ve specializovaných SF knihkupectvích u nás.

- Nabídka figurek firmy NERO se opět rozšířila. Přibyli trpaslík druid, elfové šermíř a druid, elfka kouzelnice a člověk bojovník. Rovněž skřeti 4-6 jsou konečně opět v prodeji. Zvětšil se též výběr draků (dosud však nemáme k dispozici přesnější údaje), bohužel však o 20 Kč podražili.

- Koncem ledna jsem měl možnost pobývat o víkendu u manželů Klímových. Mohu odpovědně prohlásit, že na DrD Pravidlech pro experty se skutečně usilovně pracuje. Některé materiály dostupné v tištěné podobě mi byly zapůjčeny k nahlédnutí (část ekonomického systému a hraničář v pokročilém stádiu vývoje) a vypadají opravdu velice slibně. Navíc jsem se seznámil i s pozadím vývoje pravidel, tedy s tím, o čem běžný hráč DrD nemá ani tušení (této stránky věci se koneckonců týká článek Vládi Chvátila v tomto čísle). Skutečně byste nevěřili, co vše je nutné nastudovat jen kvůli vytvoření ekonomického systému, kolik práce dá popsat aspoň základní závislosti pokud možno co nejjednoduššími matematickými vzorci a hlavně pak všechno vyjádřit tak, aby nejsložitější matematickou operací při hře bylo násobení, a i to omezené na minimum. Takže nespílejte autorům, že jim to dlouho trvá, jsou to jen lidé a nemohou pracovat 24 hodin denně.

Další prima ptákovina

Přiznám se, že když se mi do ruky dostala knížečka Roberta Asprina, netušil jsem, co mě čeká. Obálka se zajímavou ilustrací, která ale vůbec neodpovídá duchu knížky, mě na první pohled odpudila. Pak mě napadlo, že by to mohlo být zajímavé - ilustrace evokovala nějaký zajímavý alternativní svět a text na zadní stránce zase ukazoval na pořádně temnou a drsnou fantasy. Ale...

Při letmém prolistování zjistíte, že každá kapitola je uváděna citátem nějaké známé osobnosti, nebo "osobnosti". A v tu chvíli je vám jasné, že s tou původní představou asi nevystačíte. Většina citátů se totiž do temné a drsné fantasy nehodí. Dozvíte se třeba, že "Dlouhý a šťastný život zajistí jedině stálý a svědomitý trénink bojových umění." Nic proti, kdyby... kdyby pod ním nebyl podepsán Bruce Lee. Jen tak letmo - mezi dalšími 'autory" jsou třeba inspektor Clouseau, strýček Skrblík, Marie Antoinetta, Robin Hood a tak dále.

Hned na začátku se setkáte s mladým čarodějnickým učněm Skeevem, který - ač trochu natvrdlý - už téměř zvládl levitování s husím brkem. Vzápětí však vše dostane nečekaný spád. Čaroděj Garkin je zabit zrovna ve chvíli, kdy vyvolá démona, a Skeevemu začne jít o krk. Neumí totiž onoho démona ani udržet, ani se ho zbavit. Naštěstí za chvilku zjistí, že démon je docela přátelské stvoření, které se díky Garkinovi dostalo do velkých problémů a bez Skeevovy pomoci se jich nezbaví. A tak ti dva putují světem, Skeeve se učí čarovat a démon Aahz zase... ne, nechte se překvapit.

Další prima mýtus je prostě jednou velkou snůškou intrik, spletenců a hlavně gagů. Dá se říct, že nenápadně vykvetla velice silná konkurence Johnu Morressymu i Terry Prachettovi. Další prima mýtus je totiž - jak jinak - úvodní díl další humorné fantasy série. A jestli můžu něco doporučit, tak je to právě Asprinův Další prima mýtus. Skvělý příběh a hlavně - zde to hraje velkou roli - i vynikající překlad Dr. Pavla Vohlídky.

Robert Asprin: Další prima mýtus.

Perseus, Plzeň 1994. 53 Kč.

Robert Pilch

... a zrodí se Lone Wolf

Pro předplatitele jako dárek k vánocům, pro ostatní až v lednu, vydalo AFSF první díl Legend o Lone Wolfovi - Stíny nad řádem Kai. Na první pohled zaujme už obálkou - oproti tuzemským ilustracím série gamebooků je tato, zřejmě originální, mnohem lepší (i když musím přiznat, že i ty domácí se postupně zlepšují). A co čeká uvnitř? Děj je zasazen do doby před prvním dílem cyklu gamebooků - poznáme příčiny Vonotarovy zrady, díky níž byl řád Kai vyhlazen do předposledního muže, dovíme se více o mládí Lone Wolfa, setkáme se i s Benedonem. A je tu také Alyss, záhadná postavička, o níž se toho příliš nedovíme. Její magické schopnosti jsou však velké a hrají v popisovaných událostech klíčovou roli. Příběh sám je podáván střídavě z několika zorných úhlů (Vonotar, Lone Wolf, Benedon), v podstatě tak, aby měl čtenář možnost sledovat téměř současně události, které probíhaly ve stejné době na různých místech, což celé knize dodává na čtivosti a živosti.

Na své si však přijdou i ti, kteří touží vědět, "co bylo předtím" - jak vznikl Magnamund, Darkland, Kameny vědění, řád Kai, ... Na většinu svých otázek zde naleznou odpovědi. V orientaci značně pomáhá i slovníček pojmů na konci knihy a samozřejmě mapa. Protože však tentokrát jde o mapu celého Severního Magnamundu, je poněkud malá a tedy nepřehledná; kromě toho by bylo dobré alespoň některá anglická slova přeložit. Dojem z knihy trochu kazí i překlad - na některých místech jako by si překladatel nevěděl rady, takže nakonec nepoužil zrovna nejvhodnější obrat. Naštěstí takových míst není mnoho.

Joe Dever & John Grant: Stíny nad řádem Kai. Přel. Eva Oliveriusová. Obálka Peter Jones.Praha, AFSF 1995. 208 s. 60 Kč.

-mk-

Práce kvapná...

Nový časopis Nemesis chce zřejmě ve skocích časem trumfnout Ikarii - zatímco ta vychází zpravidla těsně před koncem měsíce, Nemesis 1/95 bylo možné sehnat už 23.12.1994. A další číslo o měsíc později. Rychlost vydávání se však bohužel podepsala na kvalitě. Obálky příliš nezaujmou (navíc jde o hrozné plýtvání místem - ze čtyř stran obálky jsou obrázky nanejvýše na dvou a strana poslední je černá jako noc) a typografická úprava je stále hrozná. Bílá místa sice zmizela, zato se objevil opačný extrém - podle hesla "všechno přebytečné musí pryč" zmizely na některých řádcích i mezery mezi slovy. A těch překlepů v některých povídkách...

Nás samozřejmě nejvíce zajímají příspěvky z našeho oboru. Stránka s názvem Dračí svět je však něco hrozného. Pokus o žebříček u nás vydaných gamebooků, který nemá žádnou hodnotu, poněvadž se nedovíme, podle jakých kritérií autor gamebooky srovnával. Recenze na "Džungli hrůzy" a "Prokletý hvozd" mají informační hodnotu rovněž velice malou. Nestvůry pro DrD nejsou nejhorší, ale jejich tvůrce by si mohl uvědomit, že už jsou na světě PPZ verze 1.5 a upravit podle nich terminologii. Navíc nejsou použitelné pro návrh bestiáře v Osudově sloupku - leda by někdo začal vyrábět papír, který má kromě rubu a líce ještě třetí stranu. Co mě však opravdu pobavilo, byl nápad v Osudově sloupku ve druhém čísle. Na jedné straně jeho autor v recenzi vytýká sérii "Lone Wolfů", že zde hrdina může zemřít díky náhodě, na druhé však navrhuje v podstatě totéž zavést do DrD v podobě "Smrtníčku" (postava má každý den určitou šanci, že ji něco postihne, třeba i pád meteoritu).

Co je však nejhorší, vydavatelé Nemesis zřejmě neberou příliš vážně existenci autorských práv. Vezmete-li si k ruce Dech draka 1/94 a nalistujete-li si v Germánské mytologii kapitolu Tór, zjistíte, že její první polovina se vyskytuje v Nemesis 2/95 téměř doslovně opsaná. Jen místo Tóra je tu Thor a na několika málo místech jsou trochu pozměněny formulace. Jelikož nám Tomáš Prokůpek (autor článků o germánské mytologii) potvrdil, že Nemesis nic neposkytl, učinili jsme si o celé situaci poměrně jednoznačný závěr. Jsme zvědavi, co nám na to řekne redakce Nemesis, kterou tímto vyzýváme, aby nám odpověděla.

Nemesis 1,2/95.

Vydává Magnet-Press Praha.

64 s. 19 Kč.

-mk-

Ztraceni v cizím vesmíru

Nový gamebook nakladatelství Perseus sice patří do žánru čisté SF (námětem je hledání černé díry, která je jedinou možností návratu ztracené kosmické lodi Poutník zpět na Zemi), je to však hra na hrdiny a má tedy zde své místo. Nehledejte jej však v knihkupectvích hned po přečtení této recenze - měl by vyjít až v druhé polovině března.

První změnou oproti třem předchozím knihám je pojetí hrdiny. Jde o kapitána kosmické lodi, který má však k dispozici i svou posádku a některé její členy (lékařského, vědeckého, technického a bojového důstojníka a dva strážce) může hráč rovněž ovládat. Takže při průzkumu planet má hráč zpravidla k dispozici tří- či čtyřčlennou družinku. Každý důstojník má navíc specifické schopnosti, které mnohdy naleznou uplatnění. Způsob jejich používání je vyřešen docela dobře a přitom velice jednoduše.

Také možnosti soubojů jsou podstatně širší. Kromě klasického boje tváří v tvář známého z předchozích knih zde nalezneme i souboj laserovými pistolemi a dokonce i souboj kosmických lodí. Zejména ten je zpracován velice pěkně a poměrně věrohodně.

Na začátku knihy najdeme obvyklé upozornění, že je nepravděpodobné dosáhnout cíle hned napoprvé. Tentokrát bych ho doporučoval brát opravdu vážně, protože najít tu správnou černou díru skutečně není jednoduché a průzkum planet může přinést nečekaná překvapení. Přeji vám tedy dobrou zábavu.

Raketoplán Poutník

Plzeň, Perseus 1995.

-mk-

Koruna moci čeká

Někteří z vás možná vlastní nebo aspoň někdy hráli polskou deskovou fantasy hru Magie a meč. Nakladatelství ALTAR vydalo před vánocemi překlad anglického originálu této hry s názvem TALISMAN. A jejich vydání se oproti polské verzi skutečně drží předlohy - všechny karty dobrodružství, kouzel i předmětů jsou barevné, hrací plán je nalepen na tvrdém kartónu a celá hra je uložena v dostatečně pevné krabici.

Pro ty, kteří nevědí, o co jde, aspoň stručný popis: Hra je určena pro 2-6 hráčů. Každý si vylosuje jednu z připravených postav, které mají různé zvláštní schopnosti a též různé výchozí hodnoty síly a vůle. Jen životů a peněz mají všichni na začátku stejně. Cílem hry je proniknout na herním plánu ke Koruně moci a udržet si ji. Po plánu se postavy pohybují podle hodu kostkou a na místech, kam vkročí, jednají podle karet událostí. Mohou tak bojovat s nestvůrami, získávat různé předměty a pomocníky či zvyšovat si hodnoty svých vlastností. Mohou samozřejmě také bojovat mezi sebou či sesílat rozmanitá kouzla.

Zkrátka TALISMAN vám může poskytnout mnoho hodin dobré zábavy a rozhodně stojí za to si jej koupit.

TALISMAN

Praha, Altar 1994, 350 Kč.

-mk-

Dobře utajená fantasy

Nedávno jsem v jednom výprodeji opět zahlédl knihu, která pravděpodobně unikla pozornosti spousty ctitelů fantasy příběhů. Není divu: vyšla v roce 1989 v "pruhované edici" KOD a jméno autora (Bertic Martensson) ani název knihy (Světy bez hranic) většině z nás moc neřekne. To bylo takhle:

Na Kamwarlu se rychle snesl soumrak... Na Kamwarlu se rychle snesl soumrak a mladý hrdina se parkem tiše proplížil k oknům princezny, která ve svém pokoji nepobývala právě dobrovolně. S trochou námahy se s ní vydal k horám, maje v patách královy vojáky. Však to znáte. Předivo příběhu se poklidně odvíjí dál, neočekávejte žádná vypjatá dobrodružství, žádné rafinované útoky na svou psychiku - jedná se o půvabné vyprávění, psané moc hezkým jazykem, mně obzvláště cenné v době, kdy je spousta věcí o trochu více komplikovaná a o trochu více cynická, než je mi milé.

Ale ani zde není všechno tak jednoduché, jak by se mohlo na první pohled zdát. Občas se objeví tón, který sice není falešný, ale neladí. V tkanině příběhu jsou uzlíky. A z letmých náznaků v první části knihy se v druhé vyklube zcela nefantasy odbočení. Mám proti němu nějaké výhrady (prostě se mi nelíbí, když se autor snaží tvářit příliš vědecky), ale stačila by ostrá žiletka a trocha lepidla a žánrová čistota by se dala celkem snadno zachránit. Jenže bychom si tím odřízli i jednu (soudím, že docela důležitou) rovinu příběhu. Rovinu, která z pouhé hezké, zábavné a romantické historky snad dělá něco víc.

Takže pokud dovedete být trochu tolerantní a zrovna nikam nepospícháte, doporučuji. A i když se vám možná nebudou líbit obrázky Vladimíra Rocmana, jistě oceníte výtečný překlad Iva Železného a pečlivou redakční práci Albatrosu.

Bertil Martensson: Světy bez hranic

192 stran, 23,- Kč(s)

Jirka Grunt

Když dva dělají totéž ...

V knihkupectví se objevila poslední čísla dvou známých fanzinů, obou věnovaných DrD. První z nich jsme vám už představili - je to Šavlozubá veverka č. 6 (datum na obálce -listopad 1994 - nemusíte brát vážně). Bohužel je to zřejmě nejhorší číslo, které zatím vyšlo. Plané články jakoby jen vyplňovaly bílá místa mezi několika kvalitními a úroveň obrázků vyzdvihuje jen několik děl T. Kučerovského. Čtenář zvyklý na určitou úroveň tohoto fanzinu jistě nebude spokojen.

Druhým fanzinem je 16. číslo Kamene mudrců. Toto je už skutečně hrůza. Naházet do počítače články, obrázky, nechat nekvalitně rozmnožit, poté shrnout přibližně na hromadu a přecvaknout je možná práce autorská, ale v žádném případě ne vydavatelská. Listy lišící se až o půl centimetru, hrubky se z papíru přímo červenají (ti lidi to snad po sobě vůbec nečetli!), libování si nad tím, jak se "kravinami" (citát) podařilo zaplácat co nejvíce řádků - a to jsou jen ty nejvíce do očí bijící chyby. Přátelé, když to neumíte a nechce se vám do toho, nedělejte to. Najde se spousta skvělých a s láskou dělaných fanzinů, které vaše nápady rády uveřejní.

V tomto souboji u mne zcela jasně vítězí Šavlozubá veverka.

-san-

Příšeří

Démon skákavého šílenství

sféra původu: jakákoliv
cíl: kdokoliv
doba výskytu: 1 den
oblast výskytu: 50 sáhů
přesvědčení: zmatené dobro nebo zlo (viz popis)
zkušenost: 100 (30) + 10 za každou sféru

Tento démon posedlosti se odlišuje od svých kolegů v několika závažných detailech, proto jsou jeho parametry trochu šířeji rozvedeny.

Hlavní odlišností je, že se vyskytuje ve všech známých sférách a že napadá jakoukoliv bytost v dosahu - nejenom postavy, ale i nestvůry (pochopitelně: inteligentní démon si vybere oběť cíleně, třeba podle krásného vzhledu, a neinteligentní se chytí prvního, na koho narazí).

Není tedy nic divného, když démon ovládne zombii nebo dokonce draka.

Démon skákavého šílenství je velice rozpustilý a hravý, proto jeho zmatené přesvědčení. Je však třeba podotknout, že zmateně dobrý démon škodí trochu méně - nikdy nedopustí, aby oběť došla újmy na zdraví. Což je velký rozdíl oproti zmateně zlému protějšku, kterému je srdečně jedno, zda oběť zhyne či ne.

Čas od času (závisí na PJ) přebírá démon na určitou dobu, obvykle jedno kolo či směnu, vládu nad obětí a dobře se baví. Oběť se zpravidla nebaví vůbec. Je nucena skákat, poskakovat a hopsat v těch nejnevhodnějších situacích v závislosti na přesvědčení démona.

Typické příklady:

zmatené dobro:

- oběť při návštěvě u nějaké vznešené osoby (král, moudrý poustevník) vyskočí na stůl, na židli, či dotyčné osobě na ramena
- oběť při lovu vyskočí zpoza stromu a vyplaší potravu
- oběť skočí do jezera, kolem nějž družina kráčí
- oběť se snaží skákat proti směru vodopádu jako lososi

zmatené zlo:

- oběť vyskočí a rozrazí si hlavu o strop jeskyně
- oběť skočí do hořícího oleje, magmatu apod.
- oběť skočí do propasti, podél níž družina kráčí
- oběť skočí na fialovou plíseň, drakovi na ocas apod.

Uvedné příklady lze kombinovat na základě inteligence a přesvědčení démona - např. inteligentní démon (zmateně dobrý) nenechá skočit oběť králi na ramena (poprava), ale s radostí ji shodí do vody, pokud ovšem umí plavat.

Jak je vidět, záleží pouze na PJ, jak nebezpečný a dotěrný démon jím stvořený bude. Lze ho použít proti nadutým jednotlivcům v jinak kladné družině, ale pohled na kostlivce, který sám vskočí zpět do rakve, též potěší a nepochybně i pobaví.

Démonova zranitelnost je stejná jako u jeho bratříčků, ale zkušenost za zabití je větší, pokud k němu dojde před prvním uchycením démona. Zkušenost je navíc větší u démonů z vyšších sfér.

Démon touhy po létání

sféra původu:	Jéliel
cíl:	kdokoliv
doba výskytu:	1 den
oblast výskytu:	500 sáhů

Tento démon se objeví po neúspěšném pokusu o zhotovení létajícího koštěte či koberce. Pokud se mu podaří zachytit se v mysli oběti, dostane dotyčná postava neovladatelnou touhu létat (past Int-7-nic/ovládnutí démonem). Při ovládnutí démonem se postava rozběhne k nejbližšímu srázu a začne skákat. Se všemi, kdo by ji chtěli zastavit, začne zápasit (beze zbraní). Démon se uklidní až po 2-3 skocích z výšky aspoň 15 sáhů. Znovu začne působit po 12 směnách.

Zrcadelník

životaschopnost:	12
útočné číslo:	8 + zvl.
obranné číslo:	0
odolnost:	10 + příp. zvýšení za obývaný předmět
velikost:	podle obývaného předmětu
pohyblivost:	21/humanoid (mimo předmět) jinak podle předmětu a úvahy PJ
vytrvalost:	21
zranitelnost:	neviděný (mimo předmět) jinak podle předmětu a úvahy PJ
inteligence:	18
přesvědčení:	zákonné zlo
poklady:	300/20 (křišťál)
zkušenost:	30

Jakkoli zranitelně tento tvor vypadá, je to velice zákeřný a značně inteligentní duch. Může být vždy objeven pomocí kouzla Najdi zlo, neboť nenávidí jakoukoli postavu, která se k němu přiblíží.

Protože nemůže existovat jen tak, zabydluje se v předmětech visících na zdech - obrazy, hodiny, nejraději zrcadla. Je nemagické podstaty, ale na zadní stranu předmětu (obrácenou ke zdi) připevňuje kousek křišťálu o váze desetiny mince. Ten obsahuje 20 magů, které může alchymista vydestilovat. Zrcadelník se s předmětem pomalu pohybuje po zdech, tam, kde nejsou, i po podlaze - levitovat vzduchem nemůže. Když dorazí k jinému předmětu, jímž se dá kdykoli pohybovat (tedy např. dveře vysazené z pantů, ale nikoli stěna domu nebo keř), může do něj "přestoupit". Tyto přestupy hojně využívá, pokud je pronásledován.

Zrcadelník zaútočí na každou postavu, která vstoupí do okruhu 7 sáhů od předmětu, v němž se právě skrývá. a to i tehdy, je-li postava skrytá za rohem chodby, apod. Pokud se nikdo z postav s tímto exemplářem zrcadelníka nesetkal, má on výhodu překvapení - postava hází pouze na obranu. Pokud postavy vědí o zrcadelnících a jejich způsobu existence, nemá oběť žádný postih. Pokud o nich nikdy neslyšeli (např. od nějaké moudré postavy), postupuje se podle pravidel boje s neviditelným protivníkem, byť jde třeba o třetího zrcadelníka, s nímž se setkali. Předešlé (s výjimkou překvapení) platí i tehdy, pokud postavy tohoto zrcadelníka již znají. Výjimkou je situace, kdy postavy bezpečně vědí, že na ně útočí dotyčný předmět (zpravidla po úspěšném útoku zrcadelníka).

Pokud zrcadelník zasáhne postavu, použije zvláštní útok a žádné zranění nezpůsobuje. Pokud však "mine", způsobí postavě zranění za 1 život a postava má pocity jako při útoku neviděného. Zaútočí-li zrcadelník na postavu, bude se věnovat pouze jí tak dlouho, dokud ji nezasáhne.

Zvláštní útok: Postava je na 1 směnu "nasáta" do předmětu. Pak je propuštěna, ale má převrácené vidění - co je vlevo, vidí vpravo, místo na sever jde na jih, apod. Sama si to však neuvědomuje. Účinek lze zrušit zaklínadlem Rozptyl kouzla (magenergie kouzla použitého na přehození zrakových vjemů je 20 magů) nebo jiným zrcadelníkem, neboť: 1) po prvním podařeném útoku si zrcadelník přestane postavy všímat a nikdy už na ni nezaútočí. 2) pokud postava při úspěšném útoku zrcadelníka měla "přehozené vidění", vše se uvede do pořádku.

Zrcadelníka lze zabít pouze blesky nebo tím, že nějaká postava ukradne křišťál ze zadní strany předmětu (pak zrcadelník okam,žitě umírá). PJ rozhodne, zda se jí to podaří, ale pravděpodobnost postřehnutí je u tak malého kousku kamene velice malá i v případě, že postava ví, co hledá. Pokud jen tak namátkou šmátrá po zadní straně, je pravděpodobnost nejvýše 5%.

◆

Kouzla černé magie

Svazek I.

- Dívka
- Metamorfix
- Noční můra
- Oživ neživého
- Prokletí
- Proraž past
- Rozhodnutí
- Tma II
- Transkripce
- Uhranutí
- Woo-doo I/II/III
- Zraň mysl
- Zvětši past

Dívka (* Wen *)

magenergie: 6 magů za první
2 magy za každou další směnu
dosah: 0
rozsah: jen kouzelník
vyvolání: 2 kola
trvání: podle dodané magenergie

Kouzelník se tímto kouzlem promění v krásnou svůdnou dívku (či jinocha) s charismou 23/+6 - na pohlaví kouzelníka nezáleží. Rasa je shodná s kouzelníkovou. Je tak krásná(ý), že eventuální útočník má při útoku na ni(něj) postih -5 k útoku. Působí jako ztělesnění dobra a osoby jsou náchylnější k vyžvanění tajemství, vyjednávání, atd. dle úvahy PJ. Zvýšení charismy se týká pouze vnější krásy - pro určení SM, pro účely pastí apod. se používá skutečná kouzelníkova charisma.

Vyvolej metamorfixe

magenergie: 50 magů
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 metamorfix
vyvolání: 1 směna
trvání: stále

Metamorfix

Životaschopnost: 9
Útočné č.: podle podoby
Obranné č.: 5
Velikost: podle podoby
Poklady: 0
Zkušenosti: dle PJ

Je to magické stvoření vyvolané kouzelníkem Fufixem. Dovedou jej vyvolat i jiní kouzelníci a má jejich duši. Je-li kouzelník zabit, metamorfix za 1-6 směn mizí a kouzelník ožívá, není-li zničeno jeho tělo. Jak napovídá jeho název, útočí v různých podobách, na velikosti nezáleží. Bere na sebe zásadně podoby nemagických zvířat, většinou žijících v lese (medvědi, hadi, vlci..)

Každé kolo útočí jako jiné stvoření s jeho útočnými čísly, proměna je plynulá a zvíře se nikdy neopakuje. Útočí-li na metamorfixe někdo Slunečním prstenem, zranění je normální, ale Sluneční prsten se už nikdy nenabije. V boji se mění metamorfix 13 kol a pokud ještě žije jakýkoliv bojovník, 14. kolo vybuchuje se silou bomby.

Metamorfixe se používá jako strážce pokladů, komnat i kouzelníka. Je vždy přitahován k nejinteligentnější postavě, zraní-li ho kouzelník alespoň o 10 životů pomocí vlastní magenergie - je těžce nemocen (léčení dle PJ) a na 24 hodin ztrácí své magické schopnosti. Jeden kouzelník může mít za svůj život max. dva metamorfixe. Kouzelník musí mít přesvědčení zmateně nebo zákonně zlé, investice je 50 magů (možno použít naprosto veškerou magenergii - i z prstenů). Stvoření probíhá zhutněním veškeré magenergie v podobě kouzel do jednoho místa. Za každého metamorfixe kouzelník TRVALE ztrácí jedno své kouzlo .Kouzelník, který vyvolal metamorfixe, nemůže 1 týden kouzlit.

Noční můra

magenergie: 12 magů
past pro cíl: Odl -
1. noc síla 7
2. noc síla 5
3. noc síla 3
4. noc síla 1
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 1 noc

Kouzelník může komukoliv způsobit, že se nevyspí. Sesílá mu děsivé sny a noční můry. Postava se probouzí ne s +2 životy, ale s -2 životy, nemůže meditovat ani zaostřit vůli, je často podrážděná... Pán jeskyně musí za nevyspání vymyslet postihy, má-li postava odolnost menší než +3.

Oživ neživého (* Vivificá Mortum *)

Jde o normální kouzlo známé z pravidel

Prokletí

magenergie: součet ÚČ a Útoč. zbraně
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 zbraň
vyvolání: ihned
trvání: stále

Toto kouzlo je ochranou kouzelníka. Kouzelná zbraň, na niž kouzelník Prokletí seslal, ztrácí jedno své plus. Nekouzelná se v 50% zlomí a v 50% ztratí polovinu svého ÚČ a polovinu útočnosti.

Proraž past

magenergie: 10 magů za +1 u pastí mimo INT
20 magů za +1 u pastí na INT
dosah: 0
rozsah: jen kouzelník
vyvolání: ihned
trvání: 1 past

Podléhá-li kouzelník libovolné pasti, může se pokusit ji prorazit: smí si zvýšit bonus vlastnosti, pokud na každou +1 dá příslušný počet magů. Pak si smí znovu hodit.

Kouzlo je jen v 85% úspěšné, v případě neúspěchu kouzla (nikoli seslání) se kouzelníkův bonus o požadovanou hodnotu sníží.

Rozhodnutí

magenergie:	10 magů na soustředění
rozsah:	jen kouzelník
dosah:	0
trvání:	stále

Kouzelník, který chce ovládat černou magii, k tomuto kouzlu dospěje samostatně a vnukne se mu jednou za život. Má možnost vybrat si libovolný počet kouzel z předchozích tří úrovní a zaměnit je za kouzla černé magie, která se chce naučit (má-li učitele nebo pramen). Toto kouzlo se nepočítá do počtu kouzel. Další kouzla černé magie přibírá normálně při přechodu na vyšší úrovně spolu s ostatními kouzly. Toto kouzlo napadá zpravidla kouzelníka těsně před postupem.

Tma II (* Obscurum duo *)

magenergie:	15 magů
vyvolání:	2 kola
dosah:	20 sáhů
rozsah:	koule o poloměru 5 sáhů
trvání:	ve tmě stále
	na světle 3+1k6 směn
zrušení:	kouzlem Světlo

Jde o zhutněné zaklínadlo Tma. V kouli, kde kouzlo působí, se rozhostí tma, ve které zhasínají pochodně, louče i lucerny, nesvítí světlušky ap. Hoří zde jen magický oheň. Postavy, které pobývaly ve Tmě II aspoň 3 kola, jsou magickým Světlem oslněny na 1 směnu (-2 pro obranu i útok) a zraněny za 1k6 životů. Na světle se Tma II rozplyne po 3+1k6 směnách, v podzemí se válí dál..

Transkripce (* Transcripcio *)

vyvolání	6.kol

Toto kouzlo umožňuje přechod vázaných alchymistických magů ve volné a jejich přenos do kouzelníkovy hlavy. Má to malý háček - kouzlo má jen 15% výtěžnost.

Př: Kouzelník vezme jeden Sluneční prsten a po 5 kol se na něj soustředí. V průběhu 6. kola se prsten rozpadne, vyletí z něj 101 magů, z nichž 15 se "usadí" v kouzelníkově auře a 66 se vyzáří v nebleskové formě do prostoru (zamčené dveře, oživlí mrtví, mísa hrušek máslovek o 2 místnosti dál ap.).

Uhranutí

magenergie: 5 magů
dosah: pohled z očí do očí na max. 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 1 kolo
začne působit po libov. době
(dle úvahy PJ)
trvání: do odvolání kouzelníkem

je kouzlo, které kouzelník sesílá na trestanou postavu. Napíše PJ informaci o uhranutí postavy a pak začnou postavu provázet smolné události: přetržení lana + pád, ztráta peněz či předmětů, pobodání včelami, přetržení tětivy apod. Kouzelník si za každou událost odepisuje 3 magy a 1k6 životů - platí se krví. Kouzelník může kdykoli říci DOST!

Woo-Doo I (* Fragmanas Primo *)
II (* Fragmanas Secundo *)
III (* Fragmanas Tercio *)

ÚPOZORNĚNÍ: Jedná se o tři kouzla, která se musí kouzelník naučit postupně.

magenergie: tvář sošky 3 magy
I +10 magů (13 magů)
II +20 magů (33 magů)
III +30 magů (63 magů)
dosah: 100 mil
rozsah: 1 tvor
vyvolání: čas na výrobu sošky + 14 kol
potřeby: kovové jehlice (nesmí být stříbrné)
část těla oběti (vlasy, kůže, nehty ap.)

Toto kouzlo odpovídá tradičnímu africkému rituálu. Napřed je třeba vytvořit z tvárného materiálu (hlína, vosk, řezba do dřeva) sočku asi 10-30 coulů vysokou. Pak za 3 magy (vyvolání 2 kola, za 6 kol se tvář objeví) vytvoří kouzelník tvář oběti a spojí části těla se soškou. Poté vbodne jehlu (jehly).

Woo-Doo I. Kouzelník vbodne jehlu a pronese zaříkadlo. Tím zraní oběť za 1k6 životů (1 kolo).

Woo-Doo II. Kouzelník vbodne druhou jehlu a pronese *Fragmanas Secundo*. Tím sníží postavě počet životů na1/2 současného stavu (2 kola).

Woo-Doo III. S třetí jehlou kouzelník pronese *Fragmanas tercio*. Postavě tak sníží stupně (ne bonusy, ty se přizpůsobí) všech vlastností mimo Int na 1/2 a zbaví ji volné magenergie. Dále má postava postih -5 při podrobování a -2 k pastím na Int - jinak se chová normálně.

Postavu zasaženou tímto kouzlem lze vyléčit klasicky ze zranění a dle úvahy PJ z postižení.

Toto kouzlo lze v kterékoli fázi přerušit.

Zraň mysl (* Manaszein *)

magenergie: 40 magů
dosah: z očí do očí na max. 15 sáhů
rozsah: 1 tvor
vyvolání: 3 kola
trvání: stále
past pro cíl: Int+Roz - 13 - !

Zraň mysl je kouzlo msty - umožňuje sesilateli kohokoliv srazit o jednu úroveň zkušenosti. Kouzlo má 3 nevýhody :

a) má pouze 95% úspěšnost - v případě neúspěchu se účinek vrací na sesílajícího

b) kouzelník musí oběť znát a musí nahlas vyslovit její pravé jméno

c) pokud se pokusí na tutéž oběť zaútočit podruhé, má past pro cíl sílu 10, při třetím útoku 7, při čtvrtém 4....

Zvětši past

magenergie: 10 magů za stupeň u pastí na Int
7 magů za stupeň u jiných pastí
trvání: 1 past

Kouzelník sesílá kouzlo Zvětši past tehdy, je-li si vědom, že past u sesílaného kouzla má nízkou efektivitu. Zvětši past se sesílá zároveň se zesilovaným kouzlem, ale na neúspěch si háže kouzelník za každé kouzlo zvlášť. Navíc je jen kouzlo jen v 85% úspěšné, v případě neúspěchu kouzla (nikoli seslání) se past o požadovanou hodnotu sníží.

Poznámky pro PJ týkající se černé magie.

V kompetenci PJ je úprava různých účinností či způsobu zbavení se následků kouzel v rámci většího spádu hry, či tématu na hru další (velmi dobře v tomto směru funguje Woo-Doo).

Sesílá-li kouzla postava s přesvědčením:

Zákonné, zmatené zlo - kouzla normálně působí

Neutrální - sesílá je nejistá, kouzla ji stojí o 1/2 magů více (PJ pouze kouzelníkovi hlásí úbytek magů z aury), a je zraněna za 1k6 životů za každých započatých 10 magů

Zmatené dobro - sešle je se stejným zraněním, je-li k tomu přemluvena či "přemluvena" výpravou. Kouzlo je 2x magenergeticky náročnější

Zákonné dobro - je sešle jedině za předpokladu, že použití kouzla je jedinou nadějí na záchranu výpravy, civilního obyvatelstva ap. V jiném případě kouzlo nesešle, ani kdyby ji to mělo stát život! (PJ rozhodne, zda důvody pro seslání kouzla jsou dostatečné, pokud ne, postava se o kouzlo jakoby vůbec nepokusí) Jsou-li důvody dostatečné, má seslání kouzla stejné následky, jako u zmateně dobrého přesvědčení - kouzelník však díky výčitkám svědomí není navíc schopen týden zaostřit vůli.

Mágova kouzla jsou u temných kouzelníků s přesvědčením zmatené a zákonné zlo zvýhodněna o 1 mag při sesílání kouzla od 1 do 9 magů a o další 2 magy na každých dalších načatých 10 magů.

Temní kouzelníci nesmějí používat svěcenou vodu a léčivé lektvary a kouzla mají v 50% jen poloviční účinek.

Kouzlo Zesměšni "temné" jakoby zvýhodňuje o 2 úrovně.

Sešle-li kouzlo černé magie kouzelník s přesvědčením zmatené dobro nebo neutrálním, je 40% pravděpodobnost, že se mu přesvědčení o 1 zhorší.

O spár Zlatého draka

Vy, kteří jste již nedoufali, že se klub HEXAEDR vzchopí a vyhlásí další ročník soutěže "O spár Zlatého draka" (po pravdě řečeno, jelikož předchozího ročníku se zúčastnili celkem čtyři lidé s pěti příspěvky, není se čemu divit), můžete být nyní příjemně překvapeni. Po dohodě s vedením HEXAEDRU jsme organizaci této soutěže převzali my, což bude mít za následek několik změn k lepšímu:

- budeme se snažit, aby mezi uzávěrkou soutěže a vyhlášením výsledků uběhla co nejkratší doba (to nemá být kritika vedení HEXAEDRU; osobně jsem se přesvědčil, že Martin Klíma je skutečně zavalen prací - sami jste jistě postřehli, že nakladatelství ALTAR toho v poslední době vydalo poměrně dost), - nejlepší jeskyně budou samozřejmě otištěny v Dechu draka,
- na vítěze čeká kromě nefalšovaného spáru Zlatého draka také Dungeon Editor (nejnovější verze, která bude k dispozici) a účastníci na prvních třech místech budou odměněni předplatným Dechu draka na další rok.

A nyní již k vlastnímu vyhlášení IV. ročníku soutěže.

Podmínky zůstávají v podstatě stejné:

1) Soutěž "O spár Zlatého draka" je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Obrázky musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat 1 originál a 2 kopie své jeskyně, tedy celkem tři exempláře. Příspěvek může být zaslán též na disketě.

4) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků.

5) Délka ani námět jednotlivých příspěvků nejsou omezeny.

6) Uzávěrka soutěže je **30. června 1995.**

Příspěvky označené "Zlatý spár" zasílejte na adresu:

Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne pravděpodobně na Draconu '95.

Jak znáte fantasy literaturu?

Mnozí z vás jsou jistě zvědavi, jak dopadla naše celoroční soutěž ve znalostech fantasy a jaké byly správné odpovědi. Napřed tedy výsledky:

Soutěže se zúčastnilo celkem 45 odvážlivců, většina ale nevydržela až do konce. Na příčce nejvyšší se však umístili hned dva "fantasy vzdělanci" - Zdeňka Drapáčová z Brna a Martin Vojnar z Olomouce. Oběma blahopřejeme a obdrží od nás hned několik odměn - figurku z dílny Philla Kinnse, barevnou cínovou figurku k DrD a předplatné Dechu draka.

Na druhém místě skončil jediný zahraniční soutěžící - Jaroslav Semančík z Košic, a na třetím Zdeněk Orel z Karviné. I oni budou odměněni drobnými cenami a předplatným Dechu draka.

A jak měly znít správné a úplné odpovědi?

1) Do kris-krosu patřila vodorovně jména Zelazny, Tolkien, Morressy, Sapkowski, Howard, Pratchett, a svisle Moorcock, Ziemkiewicz, Anderson, Norton, Schweitzer a Cherryh. Označená políčka dala písmena M,E,I,R,M,E,I,C, ze kterých je již snadné složit název země CIMMERIE.

2) Po vyškrtání jmen Benedikt, Gérard, Oberon, Merlin, Rinaldo, Random, Fiona, Bleys, Caine, Deirdre, Brand, Dara, Dworkin, Julian, Erik, Corwin, Llewella, Martin a Flora dala zbývající písmena v osmisměrce slovo UNICORN. Český ekvivalent tohoto anglického slova je JEDNOROŽEC a jeho souvislost s Amberem je zřejmá.

3) Uvedený úryvek v jeho původní podobě naleznete na str. 150-151 knihy Terryho Pratchetta Barva kouzel.

4) Původní jména postav (resp. bytostí) jsou Aragorn, Gandalf, Gríma, Eöl, Ged, Bel-Shamharoth, Herrena, Esmerelda Zlopočasná, Eylembert z Tiggu, Essi Daven, Ivo Mirce, Corum Jhaelen-Irsei, Noreg-Dan, Rhynn, Buroc, Lazica a Rokmund.

5) Po vyškrtání uvedených jmen zbude v osmisměrce jméno ARAGORN.

6) Citáty pocházejí z následujících děl: R.Asprin - Další prima mýtus, J.Morressy - Kedrigern doma a na cestách, T.Pratchett - Mort, A.Sapkowski - Tandaradei!, Dračí doupě - pravidla pro začátečníky, D.Jeřábek - Cesta do Valúzie (in: Dech draka 3/94), J.Morressy - Kedrigern a drak Comme il faut, T.Pratchett - Lehké fantastično, A.Sapkowski - Věčný oheň, R.Ziemkiewicz - Poklady stolinů, J.R.R.Tolkien - Dvě věže.

Samozřejmě i v tomto roce máme pro vás připraveny další soutěžní otázky, takže neváhejte, přemýšlejte a pište.

Celoroční soutěž o zajímavě ceny

1. kolo - TVOROVÉ

Svět fantasy je plný nejrůznějších tvorů a bytostí. Předkládáme vám několik z nich a vaším úkolem je pochopitelně určit dílo, ze kterého pocházejí, a jeho autora.

aapgh........ Živé meče Bragga
Dhulhulikh........ Kamenný bůh - P. J. Farmer
fagor........ Helikonie - B. Aldiss
gebbeth........ Čaroděj Zeměmoří - U. K. Le Guinová
Giak........ Lone Wolf - J. Dever
heela........ město zlým - M. Moorcock
ifrít........ [illegible] - J. Moreny
Ištra........ Meč [illegible] - V. Kadlečková
kikimora........ Zaklínač - Stříbrný meč - A. Sapkowski
Nekatu........ Každý a [illegible] legenda
olog-hai........ Pán prstenů - Návrat krále - J. R. R. Tolkien
skřepaslík........ Čaroprávnost - T. Pratchett
tyga........ [illegible] - R. Zelazny
Xanthi........ Čarodějka a noví démoni - B. Craig
Yagga........ Almuric - R. E. Howard

Odpovědi zašlete do konce roku 1995 na adresu redakce.

Anketa

I letos bychom byli rádi, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Dračí krev ○
Dívka z obrazu ○
Osudný úder ○
6 (skoro) statečných ○
Gamecon ○
Bohemiacon - Parcon ○
Oslava zničení prstenu ○
Nekronomicon - Geacon ○
Světy her na hrdiny ○
Několik úvah o gameboocích ○
Střípky ○
Další prima ptákovina ○

... a zrodí se Lone Wolf ○
Práce kvapná ... ○
Ztraceni v cizím vesmíru ○
Koruna moci čeká ○
Dobře utajená fantasy ○
Když dva dělají totéž ○
Cesta ztracených stínů ○
Příšeří ○
Kouzla černé magie ○
O spár zlatého draka ○
Soutěž ○
Anketa ○

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma NERO - Jiří Neruda.

Dračí doupě

V PRODEJNĚ

NERO
JIŘÍ NERUDA

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek	10 - 18
pátek	10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v únoru 1995.
Vydavatel a redakce: sdružení Dech draka, P.O.BOX 429, 701 00 Ostrava 1
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky: I. Spasov

Dech draka
© 1995